8
Listopad 2002

PlayStation® PlayStation 2® 100% návody

Tipy | Návody | Kódy
Cheaty | Hesla

číslo 8

TipStation

30 NÁVODŮ

- Prisoner of War PS2
- Tekken 4 PS2
- Stuntman PS2
- Turok Evolution PS2
- The Thing PS2
- Soldier of Fortune PS2
- TOCA Race Driver PS2
- Blade 2 PS2
- Delta Force PS1
- Lilo & Stitch PS1
- Fire Bugs PS1
- Formula 1 Arcade PS1
- 2x James Bond PS1

PLUS! Více než 15 dalších návodů na PS1 i PS2 hry!

Nejnovější cheaty!
Stovky nových kódů!
Kompletní databáze
pro PS1 i PS2

TimeSplitters 2

S naším návodem se stanete nemilosrdným zabijákem!
Kompletní návod na největší PS2 pecku letošního roku.

NOVÉ CHEATY A TIPY

Harry Potter | Blade 2 | Airblade | TIF 2003 | WRC
Delta Force | MOH Frontline | Tekken 4 | Stuntman

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 043

Listopad 2002 | Cena 195 Kč | 357 Sk

TimeSplitters 2 • The Thing • Delta Force • Stuntman • Turok Evolution • Blade 2 a další

TipStation

SCORE 104
již v prodeji

PS1 **Lilo and Stitch** 18
Zbrusu nová plošinovka rozpitvaná do detailů.

PS2 **TimeSplitters 2** 63
Střílečka pro světelnou pistoli se stala v naší redakci hitem.

PS2 **The Thing** 94
Jak přežít v mrazivém pekle Antarktidy?

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

PS1, PS2	Tips Express	04
PS1	CheatStation	148
PS2	CheatStation	155
PS1, PS2	Příští měsíc	162

Kompletní návody

PS1	Tomb Raider 3	16
PS1	Lilo and Stitch	18
PS1	Delta Force	22
PS1	Stuart Little 2	28
PS1	FireBugs	31
PS1	Duke Nukem: Time to Kill	34
PS1	Duke Nukem: Land of the Babes	39
PS1	Tomorrow Never Dies	42
PS1	The World is Not Enough	44
PS1	Formula One Arcade	48
PS1	Front Mission 3	49
PS2	Blade 2	50
PS2	Prisoner of War	54
PS2	TimeSplitters 2	63
PS2	Tekken 4	72
PS2	Stuntman	82
PS2	TOCA: Race Driver	88
PS2	Red Card	93
PS2	The Thing	94
PS2	GT Concept 2000	105
PS2	Ferrari F355 Challenge	106
PS2	Soldier of Fortune Gold	108
PS2	Way of the Samurai	116
PS2	Next Generation Tennis	119
PS2	Turok Evolution	120
PS2	V-Rally 3	132
PS2	Men In Black 2	134
PS2	Freekstyle	140
PS2	Commandos 2	142
PS2	Metal Gear Solid Story	144
PS2	Ultimate Fighting Championship	146

Abecední rejstřík

PS1	Actua Soccer 3	Nové cheaty	148
PS1	Adventure of Lomax	Nové cheaty	148
PS2	AirBlade	Nové cheaty	155
PS2	Aggresive Inline	Tipy	04
PS2	Ape Escape 2	Nové cheaty	155
PS1	Armorines: Project S.W.A.R.M.	Nové cheaty	148
PS1	Army Men 3D	Nové cheaty	148
PS1	Army Men: Air Attack	Nové cheaty	148
PS1	Army Men: Air Attack 2	Nové cheaty	148
PS2	Army Men: RTS	Nové cheaty	155
PS1	Army Men: Sarge's Heroes	Nové cheaty	148
PS1	Army Men: Sarge's Heroes 2	Nové cheaty	148
PS1	Army Men: World War - Final Front	Nové cheaty	148
PS1	Army Men: World War	Nové cheaty	148
PS2	Aqua Aqua	Nové cheaty	155
PS2	Blade 2	Návody	50
PS2	Blade 2	Nové cheaty	155
PS1	Buzz and Tazz: Timebusters	Nové cheaty	148
PS1	C-12	Nové cheaty	148
PS2	Commandos 2	Návody	142
PS2	Commandos 2	Nové cheaty	155
PS2	David Beckham Soccer	Nové cheaty	155
PS1	Delta Force	Návody	22
PS1	Delta Force	Nové cheaty	148
PS1	Delta Force	Tipy	04
PS2	Dino Stalker	Nové cheaty	155
PS1	Dracula 2: The Last Sanctuary		
PS2	Drakan: The Ancient Gates	Nové cheaty	155
PS1	Duke Nukem: Land of the Babes	Návody	39
PS1	Duke Nukem: Time to Kill	Návody	34
PS2	ESPN NBA 2Night 2002	Nové cheaty	155
PS2	Ferrari F355 Challenge	Návody	106
PS1	FireBugs	Návody	31
PS1	Formula One Arcade	Návody	48
PS2	Freekstyle	Návody	140
PS1	Front Mission 3	Návody	49
PS1	Front Mission 3	Nové cheaty	148
PS1	Ghost In The Shell	Nové cheaty	148
PS2	Giants: Citizen Kabuto	Nové cheaty	155
PS2	Grand Theft Auto 3	Tipy	15
PS2	Gravity Games	Nové cheaty	155
PS1	Grind Session	Nové cheaty	148
PS2	GT Concept 2000	Návody	105
PS1	Gunship	Nové cheaty	148
PS2	Half-life	Tipy	15
PS1	Harry Potter	Nové cheaty	148
PS1	Harry Potter	Tipy	04
PS1	Hexen	Nové cheaty	148
PS1	Hot Wheels: Extreme Racing	Nové cheaty	148
PS2	ISS2	Nové cheaty	155
PS1	Jimmy White's 2: Cueball	Nové cheaty	148
PS2	Kengo: Master Of Bushido	Nové cheaty	155
PS1	Largo Winch	Nové cheaty	148
PS1	Largo Winch	Tipy	04
PS1	Lilo and Stitch	Návody	18
PS1	LMA Manager 2002	Nové cheaty	148
PS2	LMA Manager 2002	Nové cheaty	155
PS2	Mat Hoffman's PRO BMX 2	Tipy	04
PS2	Medal Of Honor: Frontline	Nové cheaty	155
PS2	Men In Black 2	Nové cheaty	155
PS2	Men In Black 2	Návody	134
PS2	Metal Gear Solid 2	Tipy	14
PS2	Metal Gear Solid Story	Návody	144
PS1	Mike Tyson Boxing	Nové cheaty	148
PS2	Moto GP	Nové cheaty	155
PS2	Motor Mayhem	Nové cheaty	155
PS1	MTV Skateboarding	Nové cheaty	148
PS2	Next Generation Tennis	Návody	119
PS1	Parappa the Rapper	Nové cheaty	148
PS2	Prisoner of War	Návody	54
PS2	Prisoner Of War	Nové cheaty	155
PS2	Red Card	Návody	93
PS2	Red Card	Nové cheaty	155
PS1	Shockwave Assault	Nové cheaty	148
PS1	Silent Bomber	Nové cheaty	148
PS1	Silent Hill	Tipy	15
PS2	Silent Hill 2	Tipy	14
PS2	Simpsons: Road Rage	Nové cheaty	155
PS2	Soldier Of Fortune	Nové cheaty	155
PS2	Soldier of Fortune Gold	Návody	108
PS1	Soviet Strike	Nové cheaty	148
PS1	Spider-Man 2: Enter Electro	Tipy	14
PS1	Stitch: Experiment 626	Tipy	04
PS1	Stuart Little 2	Návody	28
PS1	Stuart Little 2	Nové cheaty	148
PS1	Stuart Little 2	Tipy	04
PS2	Stuntman	Návody	82
PS2	Stuntman	Nové cheaty	155
PS2	Summoner	Tipy	14
PS2	Super Bust-A-Move	Nové cheaty	155
PS2	Tekken 4	Návody	72
PS2	The Thing	Návody	94
PS1	The World is Not Enough	Návody	44
PS2	This is Football 2003	Tipy	04
PS2	Time Crisis 2	Tipy	14
PS2	TimeSplitters 2	Návody	65
PS2	TOCA: Race Driver	Návody	88
PS1	Tomb Raider 3	Návody	16
PS1	Tomorrow Never Dies	Návody	42
PS1	Tour de France	Návody	10
PS2	Tour de France	Tipy	04
PS2	Toy Story 2	Tipy	15
PS2	Turok Evolution	Návody	120
PS2	Ultimate Fighting Championship	Návody	146
PS2	V-Rally 3	Návody	132
PS2	Virtua Fighter 4	Tipy	04
PS1	VR Powerboat Racing	Nové cheaty	148
PS2	Way of the Samurai	Návody	116
PS1	WRC Arcade	Tipy	04

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:
Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:
Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

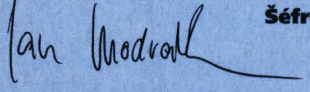
V okamžiku, kdy píšeme tyto řádky, je sice teprve říjen, ale my už nějaký čas podléháme vánoční horečce. Jak jste si ostatně sami jistě všimli, v obchodech s hrami už začíná mánie - vycházejí první pecky typu *TimeSplitters 2* nebo *Tekken 4* a co je možná ještě důležitější, vychází jich stále více. To je také důvod, proč jsme poslední tři měsíce trávili celé dny i noci u PlayStation. Kromě toho, že jsme se skvěle bavili, jsme také tvrdě pracovali. Výsledek vidíte na následujících stránkách - rekordních 30 návodů, nespočet nových cheatů a aktuální tipy. Rádi bychom poznali hráče, který si v TipStationu nenajde své, a doufáme, že ani neexistuje.

Neustále také přemýšlíme, jak TipStation dále zdokonalovat, a jedním z aktuálních nápadů je cheatová karta. TipStation možná nemáte vždy po ruce, takže stačí kartu vystřihnout, umístit do obalu hry a mít tak kdykoliv přístup k nejdůležitějším kódům, tipům a bonusům. Chystáme další vylepšení včetně soutěží a také určitou možnost porovnání hráčských schopností. Na vše dojde čas již příště - a protože těch skvělých her v nejbližších týdnech vyjde více než dost, rozhodli jsme se i my vydat letos ještě jeden TipStation. Na stáncích se objeví těsně před Vánoci (21. prosince) a vy si ho nezapomeňte zajistit, už kvůli kompletním návodům na *GTA Vice City*, *Harry Potter 2*, *Ratchet & Clank* nebo *James Bond Nightfire*.

Často v redakci diskutujeme nad poměrem návodů pro PSone i PlayStation 2. Je to složité dilema - majitelů PSone je podstatně více, ale nové hry nevycházejí. Máme plnit jejich přání a tisknout návody na starší a stále oblíbené tituly? Nebo se máme věnovat spíše aktuálním titulům na PS2, které si o návod přímo říkají? Snažíme se o kompromis, ale nejdůležitější je váš názor. Sdělte nám svoje pocity na e-mailu *tipstation@omegagroup.cz* nebo na poštovní adrese (viz tiráž). Nejenže tak ovlivníte podobu magazínu, ale můžete i vyhrát - jeden vylosovaný pisatel obdrží originální hru pro jeho konzoli.

Ale dost řečí - otočte list, popadněte DualShock a konečně se zbavte všech těch nepříjemných problémů a zákysů. 100% návody pro PlayStation a PlayStation 2 jsou vám k dispozici.

Jan Modrák
Šéfredaktor



TIPS EXPRESS

Šest stran záchranných tipů a cheatů.
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

PS1 Harry Potter and the Philosopher's Stone

Čekali jste na ně celý rok a nakonec jste se dočkali. Máme pro vás exkluzivní cheaty!

Je to tak, cheaty na Harryho Pottera opravdu existují. Zadávají se výhradně na titulní obrazovce - poté spusťte novou hru a můžete se kochat. Jedno velmi důležité upozornění - před zadáváním je nutné z PlayStation vyndat paměťové karty a ani poté je pro jistotu nepoužívejte.

Odemknutí ligy ve Famfrpálu
Podržte L1+R2 a stiskněte ◎, ←, →, ←, →, ←, →, ◎.

Všechny kouzelnické karty v knize
Podržte L1+R2 a stiskněte ◎, □, ◎, □, ↓, →, ◎, □.

Vylepšení Zap
Podržte L1+R2 a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ◎, ◎, □, □.

Tajné zakončení
A ještě jeden bonus, přesněji speciální zakončení. Podaří-li se vám nasbírat všech 17 karet slavných čarodějů a čarodějnic, získáte za odměnu skrytý konec. Dostat se k těmto kartám není zas tak obtížné, jde tu především o tu poslední, osmnáctou. Abyste ji dostali, musíte nejprve posbírat všech předchozích 17. Až v poslední bitvě porazíte Lorda Voldermorta, vyskočí před vás Ron a přidá vám do sbírky ještě jednu, poslední kartu. Nejprve ale musíte na hřiště, kde vás čeká finále v Quidditchi. A hádejte, proti komu hrajete? Ano, přesně tak, proti slizkým Slytherinům. Nicméně v téhle fázi byste měli mít už dostatečně zkušeností, takže by vám jejich porážka neměla činit žádné velké potíže. Pak už si jen sednete a vychutnáte si sladkou odměnu. A když se podíváte na poslední kartu, kterou jste dosud neviděli, uvidíte, že na ní není nikdo jiný než samotný pan Potter.

Rychlé tipy

PS2 Fur Fighters
V úrovni Lower East Quack se trefte na basketbalovém hřišti třikrát po sobě do koše. Poté stiskněte START a prohlédněte si scénu ve stylu *Matrixu*.

PS2 Midnight Club
Máte-li hru *Smuggler's Run* (hra od stejné firmy) a na kartě pozici z ní, ve hře můžete odemknout Dune Buggy. Zvuk potvrdí jeho aktivaci.

PS2 Redcard
Jako své jméno zadejte BIGTANK - odemknete všechny speciální týmy (Dolphins, SWAT, Apes, Samurai, Negiseti, Xochicalco, Martians, Matadors, Kraken i Tonatiuh) i všechny speciální stadiony.

PS2 Mat Hoffman's PRO BMX 2

Začtěte se do našeho úplného seznamu bonusů a cheatů!

Odemkněte Day Smithe:
V Oklahoma City vyjeďte po rampě, kterou jste umístili vysokozdvižným vozíkem, a vydejte se do tajného skladu. Zagrindujte na černou krabici pro otevření vertikální rampy a použijte ji pro grind na Bullhorn. Vyskočte do malé místnosti a Day Smith je členem vaší party!

Odemkněte Vanessu:
Na vrcholku budovy v LA uvidíte sedící děvče. Předveďte před jejíma očima adrenalin trik s hodnotou více než 20 tisíc bodů a dívka (Vanessa) je vaše.

Odemkněte Bigfoota:
Přeskočte řeku a proveďte adrenalin trik mezi dvěmi hráči pod kopcem. Bigfoot se stane hratelnou postavou.

Odemkněte Volcano:
Dokončete celou hru včetně Tiki Battle pro odemknutí této tajné postavy!

DALŠÍ BONUSY

Extra oblečky:
Vytvořte adrenalin trik před kamerou v jakékoliv úrovni. Odemknete extra bonusový kostým pro vašeho jezdce.

Odemkněte Day Fatland video:
Zvolte Session, dvě minuty a Day Smith. Podaří-li se vám získat více než 100 tisíc bodů jedním jediným trikem, odemknete Day Flatland video!

CHEATY

Následující kódy zadávejte na obrazovce s nápisem „Press Start". Odemknete tak další úrovně a tajné postavy...

Boston Road Trip: R2, ↑, ↓, ↓, ↑, R2
Chicago Road Trip: R2, ↑, △, ↑, △, R2
Los Angeles Road Trip: R2, ←, △, △, ←, R2
New Orleans Road Trip: R2, ↓, →, ↑, ←, R2
Portland Road Trip: R2, ✕, ✕, △, △, R2
Las Vegas Road Trip: R2, R1, ←, L1, →, R2
Odemknutí postavy Mime: △, ←, →, ←, →, ←
Zvolení úrovně: R2, →, →, △, ↓, R2
Všechna hudba: L1, ←, ←, →, →, →, ✕, ✕

Mat Hoffman video: L1, ←, ○, ←, ○, ←, L1
Joe Kowalski video: L1, ↑, ✕, △, ↓, L1
Rick Thorne video: L1, L1, →, R1, ←, R1
Mike Escamilla video: L1, ○, ✕, ✕, ○, ✕, ✕, L1
Simon Tabron video: L1, L1, L1, R1, L1, L1, R1
Kevin Robinson video: L1, ✕, △, ↓, ↑, R1
Cory Nastazio video: L1, R2, ○, ○, R2, R2, R2, R1
Ruben Alcantara video: L1, ←, →, ←, →, ←, →, R1
Seth Kimbrough video: L1, ↑, ↑, ○, ○, ○, R1
Nate Wessel video: L1, ↓, △, ○, ↓, △, ○, R1

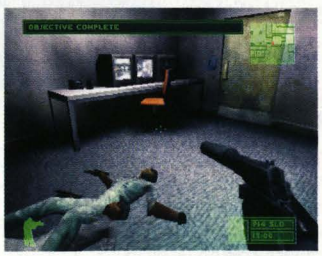
PS1 Delta Force: Urban Warfare

Vydejte se do boje. A pokud máte nahnáno, využijte naši cheatovou výzbroj!

Delta Force je sice bombastická hra, ale zástupy padouchů, snažících se do vás napumpovat olovo, vám dokáží všechno výrazně ztížit. Tento kód vám otevře cheatovou nabídku, z níž si můžete vybrat nezranitelnost, neviditelnost, tichý pohyb, neomezenou munici (jen některé typy), velikost hlavy a misi. Pak můžete dělat vše, co se vám zlíbí!

V úvodním menu stiskněte:
SELECT, →, ↑, ↓, ○, ○, ←, R2, △, ○

Cheaty můžete zapínat a vypínat dle potřeby! K dispozici je vám neviditelnost, nesmrtelnost, neslyšnost, nekonečné munice, velikost hlav a výběr úrovně. Výběr je jen na vás, co zrovna potřebujete.



PS2 Resident Evil Code: Veronica X

Dohrajte hru na jakoukoliv obtížnost. Po titulcích se hra automaticky uloží a v hlavním menu se objeví nová nabídka Battle Mode. Rovněž si odemknete skvělý first-person pohled!

PS1 FIFA WC 2002

Vyhrajte světový pohár s evropským, americkým, asijským či africkým mužstvem pro odemknutí příslušného All-Stars týmu. Poté, co odemknete všechny čtyři, budete mít k dispozici světový All-Stars tým. To je teprve to pravé.

PS2 Ridge Racer V

Vždy před startem závodu vidíte v horním pravém rohu celkový počet kilometrů, které jste ve hře celkově najeli.

Až přesáhne 3000 km, odemknete režim Pac-Man, v němž máte speciální Pac-Manovské auto, které honí duchové.

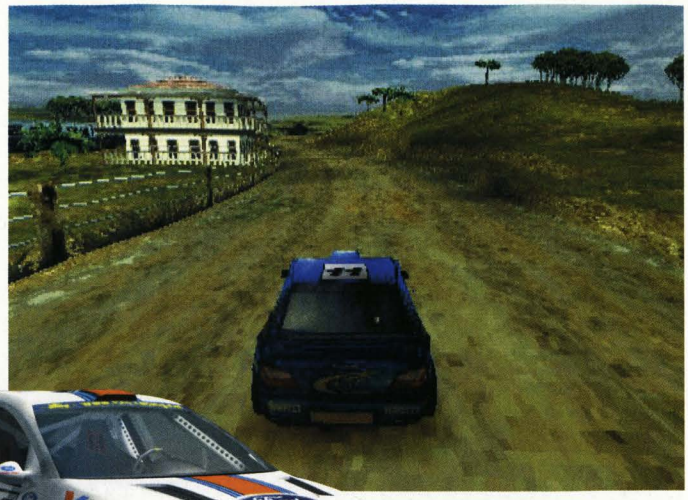
PS2 TimeSplitters 2

V levelu v Tokiu vytáhněte laptop a zjistěte si lokaci radarů a policejních kamer. Je pak naprosto zbytečné kohokoliv zabíjet až do chvíle, kdy vstoupíte do základny hackerů.

PS2 Silent Scope 2

Po použití 16 „pokračování" budete moci zvýšit v Options menu

PS1 WRC Arcade



Čím méně reálné simulace, tím více zábavy. Zahrajte si jednu z nejzábavnějších závodních her na PS One, nandejte to všem soupeřům a kdybyste měli snad nějaké problémy, tady je pár tipů do hry.

TIME TRIAL

Tady si můžete postupně vyzkoušet všechny tratě a při té příležitosti překonat všechny stávající rekordy (což půjde snadno, protože jsou hodně pomalé). Na počátku si však zajedete jen tratě v Austrálii, Španělsku, Kypru, Keni a Německu, zbylých deset se vám odemkne až později. Na výběr máte 7 vozů a možná vám udělá radost, že jedním z nejvýkonnějších a nejrychlejších je Škoda Octavia. V absolutní rychlosti ho netrumfne ani jinak skvělé Mitsubishi...

GRID RACE

Jedná se o závody proti třem soupeřům v přímém kontaktu. Na začátku máte odemčenu pouze první fázi (závody v Austrálii, ve Španělsku, na Kypru, v Keni a v Německu) a musíte postupně získávat body (za 1. místo 3 body, za 2. místo 2 body a za 3. místo jeden bod) v jednotlivých závodech. S každým vozem můžete projet všech pět tratí nebo třeba se všemi vozu jedinou, prostě máte absolutně svobodnou volbu. K postupu do další skupiny (Argentina, Francie, Nový Zéland, Švédsko a Itálie) musíte získat 40 bodů. V závěrečné pětici se pak projedete na tratích v Řecku, ve Finsku, v Monte Carlu a ve Velké Británii. Poslední trať je bonusová. Situaci vám poněkud stěžuje fakt, že musíte mimo jiné stíhat checkpointy, ale tyto závody jsou poměrně snadné a časové limity volné, takže s tím nebudete mít problémy.

SUPER SPECIAL

Hlavní herní mód hry je klasickou „stíhačkou". Na startu prvního a jediného odemčeného šampionátu vyjedete na první ze čtyř tratí na posledním, osmém místě, a během oněch čtyř závodů se musíte propracovat postupně na místo první. Jakmile se vám to povede, odemkne se druhý šampionát. Zde je sice tratí šest, ale soupeřů také přibylo - je jich 11, takže budete mít co dělat. Zvlášť když se v první fázi ještě pohodlné checkpointy změní na malou noční můru: časový limit je zde vypočítán tak, že nesmíte bourat a vybočovat z dráhy, jinak se objeví populární hláška Game Over. V poslední sérii závodů pojedete proti šestnácti protivníkům na osmi tratích a protože se jedná o závody obtížnosti „hard", bude vaše situace samozřejmě ještě složitější než v minulých turnajích.

AUTA VE HŘE

CITROEN XSARA
PEUGEOT 206
ŠKODA OCTAVIA
SUBARU IMPREZA
FORD FOCUS
MITSUBISHI LANCER EVO
HYUNDAI ACCENT

OVLÁDÁNÍ AUT A STYL JÍZDY

Jedná se o jednoduchou arkádu, takže zapomeňte na nějaké nastavování vozu, na prudké brždění nebo na úzké, nepřehledné úseky. *WRC Arcade* je hra nadmíru přívětivá a poměrně snadná. Přesto neuškodí pár tipů pro řízení vozů.

Snažte se neotírat o bariéry či ploty a v místech, kde nejsou, vyjíždět z tratě. Ne že byste se zase rychle nemohli po písku, štěrku nebo hlubokém sněhu vrátit, ale určitá ztráta to je. Při předjíždění buďte opatrní, bourání do vozu před vámi většinou zdrží vás a protivníka popostrčí dopředu (samozřejmě, pokud ho netrefíte hezky ze strany do zadního blatníku, to se pak točí jako kolovrátek a můžete si vychutnat opravdu hezký pohled na cizí neštěstí.

Jinak se snažte jet neustále pod plynem a hodně rychle, klasickou brzdu nebo ruční brzdu používejte jen v nejostřejších zatáčkách (červená šipka). Počítejte s tím, že můžete skvěle vyrovnat každý problém a do nezvladatelného smyku se dostanete zcela minimálně.

Další tipy

počet kreditů v jedné hře. Dále je budete moci zvýšit po 31 pokračováních a nakonec po 101 pokračováních budete moci nastavit nekonečný počet.

PS2 Tekken Tag Tournament

Snadné? Dokončete hru na obtížnost Very Hard. Po pokoření Unknown bude v Options menu odemknuta obtížnost Ultra Hard. Snadná? Těžko...

PS2 Spider-Man

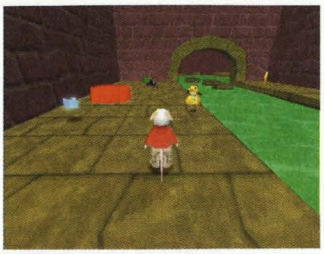
Získejte při hře více než 10 tisíc bodů pro odemčení Pinhead bowling minihry v tréninkovém menu. Při získání 20 tisíc bodů odemknete video Vulture v CG menu a získáním 30 tisíc bodů aktivujete další video.

PS1 Michael Schumacher's Racing World Kart 2002

Vytvořte nový profil a jako jméno zadejte HUNDHUND. Od samého začátku budete mít k dispozici všechny tratě. Slušné!

PS1 Stuart Little 2

Myšák Little je možná nejdrsnější myší na PlayStation, ale i on nějaký ten cheatový doping uvítá!



Návod na tuhle solidní plošinovku najdete o pár stran dál, ale možná že budete mít poněkud problémy. Nebojte se, je tu TipStation se zbrusu novými cheaty, které by měly vyřešit každý váš problém!

Odemknutí všech úrovní
L2, ←, →, R1, L1, ↑, ↓, L2

99 životů
↓, ↑, □, ○, R2, R2, L1, L1

Nesmrtelnost
L2, □, L1, ○, R2, □, L1, ○

Nekonečně munice
□, L1, R1, ↑, ○, L2, R2, ↓

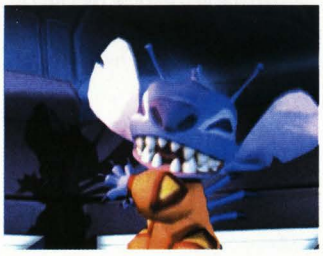
Odemknutí bonusů v galerii
○, ←, R1, R2, →, L1, □

PS2 Stitch: Experiment 626

Lilo & Stitch je výborný film, hra pro PS2 už tak dobrá není, ale několik tipů možná uvítáte.

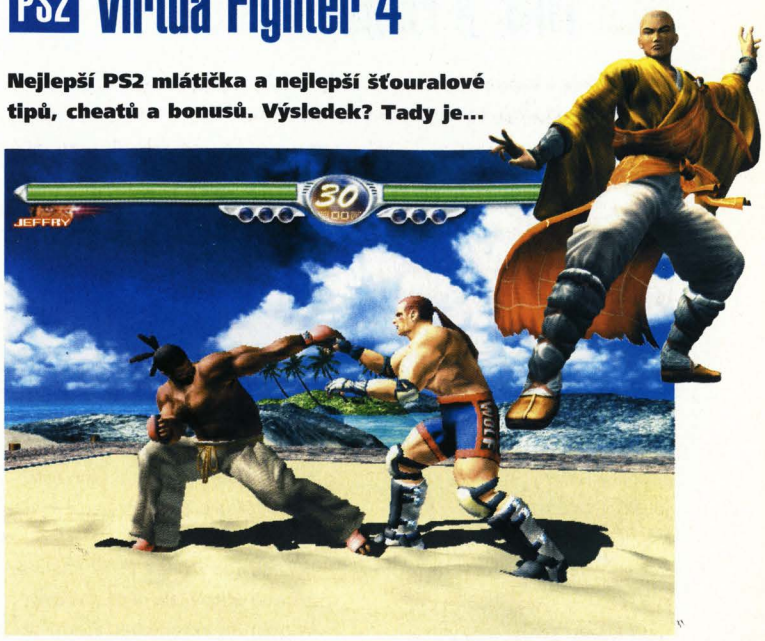
Možná že to není absolutní pecka, ale na průměr má. Místy je to vlastně hodně zábavné, dojem však kazí nepříjemná kamera. Za všech okolností tedy mějte stisknuté tlačítko L2. Je to možná trochu hloupé, ale nezbytné.

Jednou ze skvělých vlastností Stitche je jeho schopnost zpomalení, tak trochu ve stylu *Maxe Payne* či *Matrixe*. Máte-li stisknuté tlačítko L1, můžete se daleko snadněji vyhýbat nepřátelům. To je obzvláště užitečné proti světelným paprskům. Vřele doporučujeme používat tento obrat ve vzduchu - můžete tak využít výšku a prohlédnout si okolí nebo nepřátele snadněji trefit. Pokud L2 L1 stisknete rychle dvakrát po sobě, vystřihnete speciální výskok, který zničí všechny nepřátele na zemi.



PS2 Virtua Fighter 4

Nejlepší PS2 mlátička a nejlepší šťouralové tipů, cheatů a bonusů. Výsledek? Tady je...



Klasické vítězné pózy
Použijte vytvořeného bojovníka a dostaňte se v hodnocení na úroveň dva. Podržte Pěst + Kop + Kryt v průběhu replaye po vítězství v zápase. Váš borec udělá klasický vítězný postoj. Můžete také podržet Pěst + Kop v průběhu replaye po vítězství na úrovni tři pro jiný klasický postoj.

Model bojovníka z VF1
Použijte vytvořeného bojovníka a dostaňte se v hodnocení alespoň na úroveň jedna. Zvolte bojovníka a podržte Pěst + Kop, dokud souboj nezačne.

Jiné pozadí hlavního menu
Zvolte Options v hlavím menu. Nyní zvolte Settings, poté Game a následně stiskněte R1 + L1. Odemknete si alternativní pozadí hlavního menu.

Vítězná série v režimu Kumite
Máte-li nadějně rozjetou vítěznou sérii v režimu Kumite a dostáváte na zadek, nemusíte ještě nutně skončit. Prostě hru přerušte a vraťte se do hlavního menu. Nyní se vraťte do Kumite režimu a série nebude ukončena!

Speciální předměty
Získejte 100 po sobě jdoucích vítězství v režimu Kumite a vaše postava získá speciální předmět. Konkrétní povaha předmětu závisí na tom, s jakým bojovníkem bojujete.

PS2 Ratchet & Clank

Až získáte Hydropack, jděte do Novalis a skočte rovnou do vody. Pod druhým mostem se dejte doleva a dostanete se do tajné oblasti s Blargem a spoustou bonusových předmětů. Je s nimi legrace.

PS1 The Italian Job

Pokud si v Turínu zvolíte v režimu volné jízdy policejní auto, můžete dělat jakékoli přestupky a policie vás nepronásleduje!

PS2 Rocky

Pokud se vám nedaří zasáhnout svého protivníka, stiskněte souběžně s pěstí tlačítko L1. Měli byste jeho ránu vykrýt a vrátit mu ji okamžitě i s úroky.

PS2 FIFA 2003

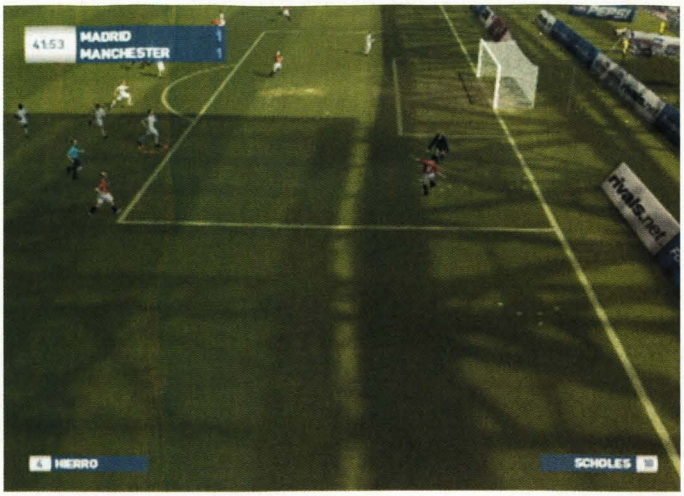
Pomocí pravé analogové páčky můžete snadno provést speciální pohyb a elegantně obejít soupeřova obránce. Načasování je ovšem naprosto nezbytné a samozřejmě rozhoduje i kvalita vašeho hráče.

PS1 Digimon Rumble Arena

Dohrajte hru pro odemknutí

PS2 This is Football 2003

Rozsáhlejší návod jsme nestihli, takže alespoň několik drobných tipů k tomuto skvělému fotbalu.



✗ *TIF 2003* má poněkud arkádovější styl hraní, což umožňuje kombinovat prakticky naslepo. Přesto si nastavte kameru co nejdále od hrací plochy (far), abyste měli přehled o rozestavení hráčů.

✗ Také mód sezóny je vlastně neomezenou kariérou, v níž se můžete třeba s týmem 2. anglické divize probojovat až do Ligy mistrů. Snažte se i v nižší soutěži vyhrávat především v národním poháru, kde si můžete poměrně snadno vydělat spoustu peněz na nákup hráčů.

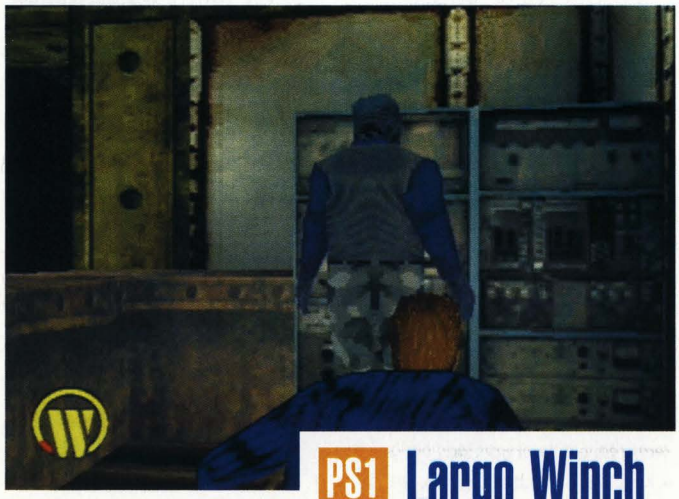
✗ Při přebírání míče v těsném kontaktu se soupeřem si okamžitě předkopněte míč: buď klepnutím do tlačítka pro zrychlení (defaultně R1) nebo kličkou s předkopnutím míče (L2).

Jakmile se od protivníka odpoutáte, máte větší šanci uniknout jeho obrannému zákroku.

✗ Centry do vápna z křídel jsou maximálně účinné, ale nemusíte vždycky okamžitě zakončovat. Efektní záležitost je například přiťuknutí míče hlavou nabíhajícímu spoluhráči ▢, který může zakončit volejem či halfvolejem, nebo zpracování míče na prsou a technické zakončení, případně další rozvinutí akce přihrávkou ve vápně.

✗ Rohové kopy (a nepřímé kopy) můžete zahrávat různým způsobem. Nakrátko ⊗, nebo po stisku L2 konkrétním tlačítkem podle grafického znázornění ve velkém čtverci ◎, △, ▢, ⊗, případně klasickým centrem - tlačítko ▢.

✗ Než se pustíte do módu kariéry, můžete si přejmenovat kompletně celý „dorostenecký" tým, se kterým začínáte svou první sezónu, a změnit i další atributy, včetně obličejů a postav svých hráčů. Můžete tak poslat do boje třeba skvadru tlustých holohlavých Eskymáků nebo si jen přejmenovat hráče tak, abyste se v nich lépe orientovali.



PS1 Largo Winch

Nandejte jim to po francouzsku!

Nová hra tak trochu ve stylu *Metal Gear Solidu* a s francouzským komiksovým hrdinou v hlavní roli sice nedosahuje kvalit PlayStation špičky, ale pobaví. A co je důležitější - potrápí. Návod vám přineseme až v příštím čísle TipStationu, už teď tu jsou ale cheaty a pár tipů do začátku!

Přístup do cheatového menu

Ve Start menu naťukejte: SELECT, ▢, ▢, ◎, ◎, △, ▢, △, ◎. Budete si moci zvolit úroveň a budete ignorováni nepřítelem.

Bomba v 1. levelu

Až budete hledat bombu, buďte v klidu, hlavně žádnou paniku. Není to bomba, ale časovač. Najdete ho pod obrázkem za jinak zabarveným dřevem.

Objekty

Když získáte předmět, vždy jej pomocí ⊗ prohledejte. Nikdy předem nemůžete vědět, co v něm najdete! A když už nevíte co dál, zkuste kombinovat předměty jeden s druhým.

Dlaždičky

V úrovni, kde jste v místnosti s dlaždičkami na zemi, které jsou opatřeny písmeny, je vaším cílem sestavit slovo M-A-U-R-I-C-E bez toho, abyste se dotkli jiného písmena a otevřeli dveře.

RYCHLÉ TIPY

Reapermona. Pro odemknutí ještě hustějšího BlackWarGreyMona dohrajte hru bez jediné prohry. Při posledním souboji budete muset čelit dvěma soupeřům najednou a zmíněný protivník pak bude i hratelný!

PS2 Hitman 2

V první misi schovejte zbraň v krabici na dodávku ovoce dříve, než se začnete plížit. Převléknete se jako pošťák, ale bez zbraní by to nebylo ono...

PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2

V počátcích hry je v závodech Hot Pursuit vhodné nezůstávat uprostřed shluku aut, ale držet se trochu zpátky. Ve-

PS2 Tour de France

Dobrá strategie je to nejdůležitější, co na téhle silnici budete potřebovat.

Celá tato hra je o vyváženosti a správně rozložené energii. Podržte ⊗ pro normální jízdu, rychle na něj klepejte pro rychlý spurt. S energií však musíte šetřit. Jak? Jezděte ve skupinkách a využívejte závětří za spolujezdci. Nápojem neplýtvejte a nezapomeňte, že tohle není o zběsilém mačkání tlačítek, ale o taktice - zde je pár tipů.

PRACTICE

Pod tímto odkazem se ukrývá deset náročných tréninkových misí. Rozhodně je dobré všechny úkoly zvládnout ještě předtím, než se pustíte do kariéry.

Úkol 1:
Co nejdříve dojeďte cyklistu před vámi, pověste se za něj, naberte sílu a rychle spurtujte do cíle.
Cíl: čas 0:28:00. Obtížnost 1.

Úkol 2:
Projeďte co nejrychleji mezi kužely ve směru šipek. I nepatrný kontakt s kuželem vás zdrží natolik, že nesplníte časový limit, takže buďte precizní.
Cíl: čas 0:26:00. Obtížnost 2.

Úkol 3:
Osamělá jízda do kopce. K dispozici máte tři dávky iontového nápoje, který vám částečně vrátí energii. Není to mnoho, takže si dobře rozvrhněte síly.
Cíl: čas 0:54:00. Obtížnost 2.

Úkol 4:
Vaším úkolem je prodrat se skupinkou cyklistů ve směru šipek a vše zakončit úspěšným spurtem do cíle.
Cíl: 1. místo. Obtížnost 1.

Úkol 5:
Opět jízda do kopce, ale tentokrát bez iontového nápoje a se soupeřem. Ten s vámi nebude závodit a je zde jen proto, abyste si mohli v jeho stínu odpočinout (viz úkol 1). Úsek je poměrně dlouhý, takže to není žádná brnkačka.
Cíl: čas 0:56:00. Obtížnost 3.

Úkol 6:
Další jízda ve skupině, kdy musíte pečlivě využívat zákrytů za soupeři - energie máte zoufale málo už při startu. Do půlky závodu spíš jen sbírejte síly, pak tvrdě zaútočte.
Cíl: 1. místo. Obtížnost 3.

Úkol 7:
Velmi nebezpečný sjezd z příkrého kopce. Nejprve to rozjeďte až na samou hranici ztráty sil, během prudkého klesání si občas přibrzděte a v závěru musíte opět přidat (šetřete energií).
Cíl: čas 0:47:00. Obtížnost 4.

Úkol 8:
Další sjezd, tentokrát ovšem se soupeřem. Ten vám tentokrát moc nepomůže, spíš se bude plést. Pozor na jakýkoli kontakt ve velké rychlosti - většinou znamená pád a konec nadějí.
Cíl: čas 0:45:60. Obtížnost 5.

Úkol 9:
To je vlastně taková časovka, do které se vydáte s pěti dávkami iontového nápoje. Čtyři můžete využít v první půlce (prudký kopec), následuje krkolomný sjezd, při němž si odpočinete, a závěrečný spurt můžete posílit poslední dávkou nápoje.
Cíl: 2:37:00. Obtížnost 3.

Úkol 10:
Kompletní dlouhá etapa proti soupeřům, máte jen pět iontových nápojů, takže využívejte zákrytů a krátkodobých sprintů.
Cíl: 1. místo. Obtížnost 5.

Legenda:
1 - malá obtížnost,
5 - vysoká obtížnost.

TRÉNINK

V hlavním módu Tour de France musíte svého borečka poctivě trénovat, jinak nemá šanci se prosadit. Zde je několik tipů.

SPRINT
Tato tréninková jednotka vám přidá sílu, ale ubere trochu techniky v projíždění zatáček a především cyklistu hodně unaví, případně zraní. Využívejte minimálně.

JÍZDA DO KOPCE
Důležitý trénink pro výdrž, jen minimálně sníží techniku. Trénujte často.

JÍZDA Z KOPCE
Zlepší práci s brzdami a techniku projíždění zatáček. Nemá zásadní „vedlejší" účinky, jen zvýšenou únavu (musíte nasadit týdenní odpočinek nebo zaplatit lékaře - že by drogy?). Důležitý trénink!

FYZICKÁ KONDICE
Zvyšuje sílu a odolnost, ztrácíte poměrně dost v technice. Tuto jednotku nasazujte pouze v počátku, během prvních dvou sezón, později byste přicházeli o natrénované dovednosti.

TRÉNINK JÍZDY
Základní trénink, mimořádně důležitý a nejčastěji využívaný. Zvyšuje nepatrně, ale téměř vše: sílu, výdrž, odolnost, techniku.

TECHNIKA
Po absolvování tohoto tréninku se zlepší průjezd zatáčkami a brždění. Ztrácíte sílu a výdrž. Využívat častěji na začátku sezóny.

PS2 Legaia 2: Duel Saga

doucí auta často zaujmou pozornost policie a vy máte volnou cestu za vítězstvím.

Pro získání přístupu do hotelu v Darakin se vraťte do „poor quarter" a seberte Noblemanův emblém v odpadcích u brány. Použijte ho a získáte skvělý ohoz. V tom vám to půjde jistě o mnoho lépe.

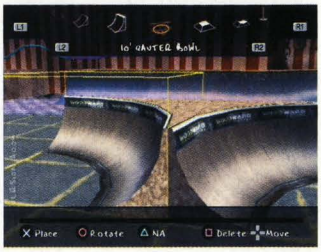
PS1 Spyro 3: Year of the Dragon

Osvoboď kamaráda (např. Sheilu the Kangaroo) a přejdi na úroveň, kde je vedle dveří obrázek příslušné postavy. Dostanete se do minihry a můžete vyhrát vejce.

PS2 Ecco the Dolphin

Jděte do úrovni Powers of Levitation a najděte místnost, kde se nachází klan General. Proplavte na stranu ke kaučukovité zdi. Poblíž jednoho oranžového světla je lepší míč. Seberte ho a jděte do obrazovky pro výběr úrovně.

Objeví se volba minihry Dolphin Soccer!



PS2 Aggresive Inline

Představte si Tonyho Hawka s dvěma malými skateboardy připevněnými na nohy. A menší prodejností...

Aggresive Inline má jednodušší ovládání než jeho slavnější konkurent a není tedy nutné znát předchozí extrémní hry. Máte tlačítka pro Grind, Výskok, Akci a Trik a samozřejmě se můžete otáčet. Systém triků je velmi intuitivní, stačí pár stisků tlačítek a vystřihnete nádherná komba. Jednoduché pohyby jsou vytvářeny pouhým stiskem d-padu (rada nad zlato: extrémní hry nehrajte s analogovou páčkou!) a ⊡. V závislosti na tom, zda jste ve vzduchu, grindujete nebo prostě bruslíte, se dočkáte různých triků.

Nejlepší způsob, jak získat slušné body, je provést Manual - stiskněte ↑, poté ↓ při doskoku. Nyní je důležité skok ustát a pokračovat do další části, kde přidáte další body. Neztratit balanc je tu snadnější než v *Tony Hawkovi*, takže šance přidat pár triků přes Manual je daleko vyšší. Využijte jí.

Vylepšování vaší postavy se samozřejmě děje pomocí neustálého pilování a opakování triků. Můžete to ponechat náhodě, ale pokud máte specifické požadavky, jednoduše si prohlédněte seznam pohybů a atributů postavy. Snažte se vylepšit především vzdušné triky, neboť má hra rozsáhlé výškové levely a je-li vaše postava dobrá ve vzduchu, máte větší šanci hru dohrát.

A co víc, zde jsou cheaty a odemknutelné bonusy:

Bonusy

FILMEČKY - Absolvujte všechny normální challenge v úrovni pro odemknutí videosekvence.

CHEATY - Získejte všechny Juice bedny v úrovni pro odhalení cheatů.

POWER SKATES - Absolvujte všechny challenge ve všech úrovních.

ULTRA SKATES - Absolvujte všechny úrovně na 100%

BONUSOVÉ POSTAVY - Absolvujte všechny challenge v úrovních pro odemknutí jedné postavy. V úrovni Movie Lot získáte postavu The Bride, v úrovni Civic Centre získáte Goddess, v úrovni Industrial získáte Junkie, v Boardwalku získáte Captaina, v Cannery získáte Divera, v Airfield Bombshella a v Museu získáte Mummy.

Cheaty

Všechny kódy se zadávají v cheatové obrazovce:

ODEMKNUTÍ VŠECH KLÍČŮ: SKELETON

JUICE METER NIKDY NEVYPRCHÁ: KHUFU

PERFEKTNÍ MANUÁLY: QUEZDONTSLEEP

PERFEKTNÍ GRINDY: BIGUPYASELF

ODEMKNUTÍ VŠECH POSTAV: ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →

ODEMKNUTÍ VŠECH LEVELŮ A ČÁSTÍ POLOŽEK EDITORU: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, BABA

REGENERACE JUICE: ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI

SUPER SPIN: ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑

NÍZKÁ GRAVITACE: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

Nintendo Gamecube

6 990 Kč

Game Boy Advance

3 990 Kč

Game Boy Color

2 990 Kč

Pokémon Mini

1 990 Kč

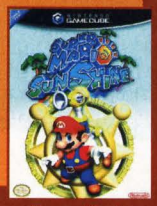
Playstation 2

8 990 Kč

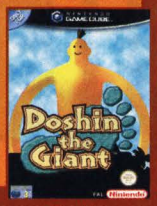
Playstation One

3 190 Kč

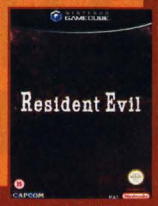
GAMECUBE



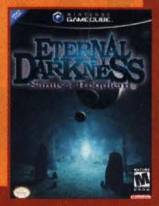
Super Mario Sunshine
1 999 Kč



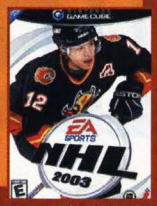
Doshin The Giant
1 999 Kč



Resident Evil
1 999 Kč



Eternal Darkness
1 999 Kč



NHL 2003
1 999 Kč

Turok Evolution
2 199 Kč

GAME BOY ADVANCE

Yoshi´s Island: S. M. Advance 3
1 999 Kč

Castlevania - Harm. of Disson.
2 199 Kč

Colin McRae
1 999 Kč

Duke Nukem Advance
2 199 Kč

Mat Hofmann's Pro BMX 2
1 999 Kč

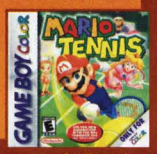
Rogue Spear
1 999 Kč

GAME BOY COLOR

Spiderman
1 699 Kč

Pokémon Gold
1 899 Kč

Pokémon Silver
1 899 Kč



Mario Tennis
1 899 Kč

Mario Golf
1 699 Kč

Robocop
1 899 Kč

Super Mario Sunshine Pak

konzole GameCube
+ hra Super Mario Sunshine
+ paměťová karta (memory card - 59)

7 990 Kč

PSone

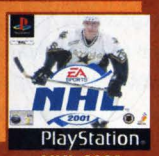
Stuart Little 2
899 Kč

Spec Ops Stealth
599 Kč

Atlantis: The Lost Empire
599 Kč

Syphon Filter 3
599 Kč

Formula One 2001
599 Kč



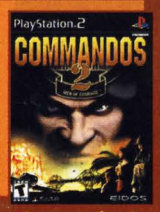
NHL 2001
599 Kč

Mickey's Wild Adventure
599 Kč

Monsters Inc.
599 Kč

Resident Evil 3
599 Kč

PlayStation.2

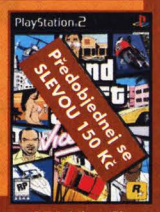


Commandos 2: Men Of Courage
1 799 Kč

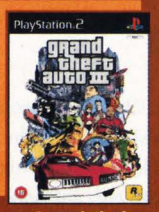
NHL 2003
1 999 Kč

Tekken 4
1 699 Kč

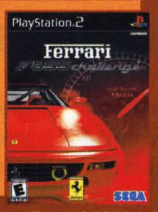
Medal Of Honor Frontline
2 199 Kč



GTA Vice City
1 999 Kč
(listopad)



Grand Theft Auto 3
1 999 Kč



Ferrari F355 Challenge
1 599 Kč

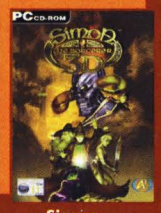
Monsters Inc.
1 599 Kč

Gran Turismo Concept
1 099 Kč

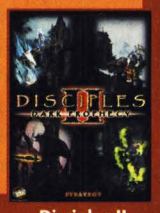
PC CD-ROM

NHL 2003
1 599 Kč

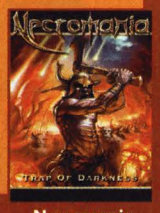
Mafia
999 Kč



Simón The Sorcerer 3D
999 Kč

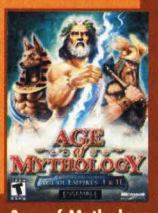


Disciples II
799 Kč



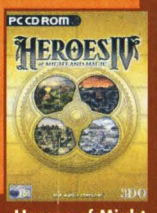
Necromania
999 Kč

NFS Hot Pursuit 2
1 599 Kč



Age of Mythology
1 599 Kč

Ice Wind Dale II
999 Kč



Heroes of Might & Magic IV
899 Kč

PŘIPRAVUJE SE

GAMECUBE

007: Nightfire
Crash Bandicoot
FIFA Football 2003
H. Potter & Chamb.
Jedi Knight II
Aggressive Inline
Medal of Honor: Fr.
Metroid Time
Minority Report
Rally Fusion
Capcom vs SNK 2
Dead to Rights
Die Hard - Vendetta
Disney Sports Foot.
F1 2002
Freekstyle

GAME BOY ADVANCE

007: Agent
Dead. Skies
Metroid F.
Minority R.
Silent Scope
Doom II
Eggo Mania
Breath of F.
Earth. Jim 2
Game & Watch G.4
Felow. of the Rings
Duke Nukem Adv.
Football Mania
Leg. of Zelda: Link
Deadly Skies
T. Raider: Prophecy
S. Wars: New Droid
Med. of Honor: U.

NEJOČEKÁVANĚJŠÍ

Speed Chalenge
Star Wars: B. Hunter
Scorpion King: Rise
Spyro: Enter the D.
Ghost Recon
Smashing Drive
NBA Live 2003
X-men: Next Dim.
Star Wars: C. Wars
Wario World
Mario Party 4
Star Fox Adv.: Din.
H. Potter & Cham.
Lord of the Rings

PRODEJNY Q-SHOP:
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídeňská 100, 619 00 Brno

On-line obchod na www.qshop.cz

Q-shop

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!

E-Adresa: *tipstation@omegagroup.cz*, Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

Prez! Nezbývá než dodat, že na cestě si všímej vzduchových bublin u stropu, bez nich by ses daleko nedostala.

PS2 METAL GEAR SOLID 2

Nemůžu najít Nikitu v *MGS2*? Vím, že je někde v zatopené oblasti, ale nevím kde. Prosím, poraďte mi!

Jana, Brno

Od okamžiku, kdy se dostaneš pod vodu, se dej první doprava a plav až na samotný konec. Nyní se otoč doleva, znovu doleva a první doprava. Nikita je přímo před tebou! Plav dopředu a bude tvoje - nyní plav zpátky a zachraň

PS2 TIME CRISIS 2

Asi jsem naprostý amatér, ale nemůžu si poradit s *Time Crisis 2*. Nejde o žádné konkrétní místo, prostě se dostanu sotva do druhé epizody a dál už ani krok. Nemáte nějakou radu, cheat, tip nebo tak něco?

Antonín, Mirošov

Ničeho se neboj, protože hra se s každým tvým pokusem ulehčuje. Pokaždé, když vyčerpáš všechny kredity, hra pro

ZÁKYSOVÝ SPECIÁL: GTA3

Nejproblematičtější hra měsíce? Tentokrát to byla opravdu snadná volba: *Grand Theft Auto 3*.

Mr. Whoopee

Můžete mi říct, kde můžu najít Mr Whoopee pro Import/Export garáž v Portland Harbour? Pečlivě jsem hledal v celém Liberty City, ale nemůžu ho najít.

Jindra, Lidice

Mr Whoopee, tedy zmrzlinářský vůz, je v celé hře nejtěžší auto, pokud jde o jeho nalezení. Ale všechno jde! Zmocni se hasičského auta a pusť se do hasící Firefighter minihry. Dříve či později bys měl narazit právě na hořící Mr Whoopee. Stačí ho uhasit a je to!

Purple Nines

Dohrál jsem celou hru a všechny minihry. Chybí mi jedině ta, ve které mám během 30 vteřin zlikvidovat 20 členů klanu Purple Nunes. Bohužel nemůžu najít ani jednoho, nebo nefunguje počítadlo. Co s tím?

Karel, Smečno

Nejsi jediný, kdo má tento problém. Bohužel se jedná o chybu ve hře, a tak tento doplňkový úkol není možné splnit poté, co jsi splnil telefonní misi D-Iceho a tedy hru absolvoval na 100%.

Tajná zpráva

Nepíšu vám přímo o pomoc, ale mám pro vás jednu malou vychytávku v *GTA3*. Jděte na parkoviště v Bedford Pointu, kde jste absolvovali Kingdom Come misi, a zaparkujte hasičské auto proti zdi vedle Kurumy. Vyskočte na Kurupu, poté na hasičské auto a vylezte na zeď (možná budete potřebovat pár pokusů, ale jde to). Nyní jděte nalevo na konec rampy a uvidíte na zdi zprávu, která v překladu znamená: „Sem jsi se neměl dostat." Blbost, že? Jsou ve hře ještě další takové nápisy?

Petr, Praha

Jasně, blbost. Ještě několik podobných míst v *GTA3* je, ale jejich nalezení necháme na vás a na náhodu. Jak jsme řekli, blbost...

Rychle na Stanton

Nějak podezřele dlouho se motám na Portland Island a rád bych věděl, jak se můžu dostat do Stantonu? Most je stále rozbitý, prosím, poraďte!

Honza, Beroun

Nejprve musíš splnit všechny mise (poslední se jmenuje „Last Requests" od Slavatoreho) - teprve pak bude most opraven. A než se zeptáš - ne, neexistuje žádný cheat na opravení mostu. Pro rady v jednotlivých úkolech si sežeň 4. číslo TipStationu s kompletním návodem.

Policejní stanice

Snažím se už několik dní vyhodit do povětří policejní stanici - kámoši říkají, že to jde, že si mám vzít auto, dát na něj bombu, zaparkovat poblíž sta-

další pokus přidá jeden navíc. A jakmile se dostaneš přes devět kreditů, získáš jich nekonečný počet. A pak už můžeš nepřátele drtit, jak dlouho chceš. Jasně, rekord v bodech asi nezískáš, ale hru bys měl dohrát, ať už jsi jakýkoliv nešika.

PS1 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

Jsem v koncích ve hře *Spider-Man 2*. Nemůžu zneškodnit Lizarda, je na mne prostě moc silný. Poradíte mi, jak na něj?

Tomáš, Liberec

S Lizardem je docela potíž. Za normálních okolností je prakticky nezranitelný a navíc je až nechutně silný. Klíčem k úspěchu je sérum, které musíš vyrobit v přístroji nedaleko tebe (v okamžiku, kdy budeš moci Spideho zase ovládat) a to pak použít k Lizardovu oslabení. Smyslem puzzle v počítači je chycení symbolů v poli a stisknutí příslušného tlačítka. Poté, co se ti to povede, objeví se na dvou místech kapsle se sérem, po kterých je Lizard na chvíli paralyzovaný a můžeš ho zasáhnout přes krunýř. V každé kapsli máš celkem tři střely, proto mař přesně, využij každé vteřiny a protáhni mu hřbet nějakým zajímavým kombem.

nice v Portlandu a nechat ji vybuchnout. Nefunguje to. Opravdu to jde?

Lukáš, Hodonín

Nevím sice, co máš za kámoše, ale každopádně si z tebe utahují. Jediná policejní stanice, kterou můžeš (částečně) vyhodit do vzduchu, je ta na Staunton Islandu a provedeš to s pomocí misí Kanbu Bust-Out.

Taxi!

Absolvoval jsem 100 taxi levelů, ale nemůžu zaboha najít Borgnine Taxi. Můžete mi poradit, kde ho můžu získat?

Aleš, Praha

Abys získal tuhle úžasnou nadupanou červenou „dročku", musíš navštívit Borgnine Taxis v Harwoodu (Portland). Snadné!

PS2 SILENT HILL 2

Dohrál jsem *Silent Hill 2* a dost jsem se bavil. Teď ale nevím, jestli se do něj mám pustit znovu. První díl nabízel hodně možností i napodruhé, jak je to u dvojky. Stojí to za to?

Marty, e-mail

No pár zajímavůstek tu je... předně má hra pět různých zakončení. Na základě tvého výsledku napodruhé můžeš získat motorovou pilu (na začátku, až půjdete ze hřbitova, ji najdete na kládách u pily). Napotřetí pak získáš speciální sprej, který najdeš v karavanu na Saul Street - účinnost spreje je závislá na výsledku vaší předchozí hry. Je tu ještě několik dalších věciček, jejich úplný výčet nalezneš v návodu v TipStationu č. 4.

PS2 SUMMONER

Po absolvování *Final Fantasy X* jsem si chtěl dopřát nějaké jiné RPG a volba padla na *Summonera*. Bohužel jsem se zasekl! Nemůžu najít všechny tři barevné skleněné Shardy. Poradíte?

Milan, České Budějovice

Jen pro pořádek, tento úkol dostaneš od Varyssy v Old City. Modrý Shard je snadný - najdeš ho v Urath Temple. Zelený je také snadno k nalezení - najdeš ho v kanále pod Lenele. Potíž máš asi s červeným Shardem. Ten je daleko v Iona Catacomb, takže se pro něj musíš vydat až tam. Teprve poté se vrať k Lenele a dostaneš svou odměnu. Lesknoucí se Shard Sword. Stálo to za to!

PS2 TOY STORY 2

Hraju tuhle skvělou hru a dostanu se až do poslední mise, kde bohužel skončím. Poraďte mi, jak se dostat přes finálního bosse!

Jakub, Rychnov n. Kněžnou

Buzz se v tomto souboji utká se třemi nepřáteli: Prospectorem, Banditou a Blacksmithem. Všichni tři spolu sdílejí energii a útočí najednou. Nejprve zaútoč na Blacksmitha, který je nejnebezpečnější. Použij spin attack a po sedmi trefách odpadne. Poté zvol Prospectora a nakonec nejsnadnějšího Banditu - odraž jeho střely svými křídly a okamžitě zaútoč spinem.

PS1 DRACULA 2: THE LAST SANCTUARY

Zakysl jsem v téhle hře už na celé měsíce! Po návštěvě hřbitova následujete Drákulu do hrobky. Stiskněte přepínač po zabití vampíra, poté přejdete most ke dveřím se zámkem. Jenže já ho nemůžu odemknout!! Vynechal jsem něco? Hru jsem hrál šestkrát a nevím, co jsem udělal špatně!

Jirka, Praha 6

Tyto dveře přijdou na řadu později a nejprve se musíš vrátit (což v téhle hře není nic výjimečného). Zde je postup: když se vynoříš ve stoce, jdi doprava a pak doprava. Hledej žebřík a použij na zámek klíč, aby sis ho mohl vzít. Jdi k budově naproti, nahoru a prohlédni si pytel (získáš tyč a kříž). Až polezeš dolů, zaútoč na tebe vampír - použij na něj kříž a poté zahni doprava a dej se rovně po schodech na hřbitov a do hrobu, kam spadl vampír. Zde najdeš hodinky a poznámky - vrať se zpátky po žebříku a použij kompas. Na severozápadě zkontroluj hodinky a použij teleskop. Nakonec slez po žebříku do kobky na protější straně vchodu do kanálu a prozkoumej sochu napravo. Stiskni její oči a budeš se moct dostat dovnitř hrobky. Uf!

Nejčastější dotazy

Tak a je to za námi. Ještě než spolknu mou večerní dávku prášků, musím ještě splnit poslední úkol a poradit mnoha z vás, kteří mají největší problém. Tři nejčastější dotazy...

Hra: GRAND THEFT AUTO III (PS2)

Otázka: Jak absolvovat poslední misi?

Postupů je celá řada, tady je jeden z nich. V garáži si nezapomeňte vzít Body Armour a Cartel Cruiser. Sledujte helikoptéru k barikádám, zabijte stráže, vezměte si jejich zbraně a porozhlédněte se po ulici, kterou hlídali - měli byste najít Sniper Rifle. Tu používejte výhradně pro nepřítele ve vyšších pozicích. Schovejte se před vrtulníkem, když útočí, dejte si pozor na chlápka s plamenometem a hlavně netrefte Marii. Až se dostanete k raketometu, dobře mířte na vrtulník, máte jen tři pokusy.

Hra: HALF-LIFE (PS2)

Otázka: Jak zneškodnit finálního bosse?

Než se pustíte do Nihilantha, musíte zničit jeho energetické zdroje. Těmi jsou žluté krystaly nahoře na zdi, do kterých stačí pustit pár výstřelů z RPG a víckrát už je neuvidíte. Nyní vyskákejte pomocí jump-padu co nejvýše a začněte do potvory šít vším, co máte. O úspěchu této strategie se přesvědčíte tím, že okolo Nihilantha začnou létat elektrické výboje, a po chvíli už sledujete jeho smrtelné křeče. Pokud by vám kdykoliv během finálního zápasu došla munice, stačí, když se pomocí teleportů, které po vás Nihilanth bez ustání hází, necháte přenést do jiné lokace, kde se dá posbírat ledacos užitečného.

Hra: SILENT HILL (PS1)

Otázka: Jak správně zahrát na piáno?

Správnou odpověď na tuto otázku najdeš poblíž piána, ale vzhledem k nezbytné znalosti angličtiny (a na tomto místě navíc náročné) tu „končí" hodně z vás. Tak tedy, správnou kombinaci naleznete na obrázku.

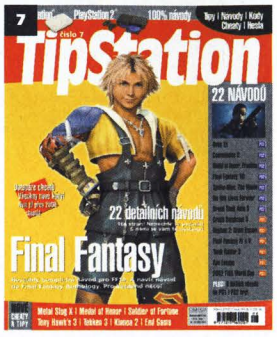
Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU?
MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...

Čtvrté číslo, 10 návodů včetně *Jak & Daxter, Soul Reaver 1 & 2, Tony Hawk's 3, Monsters Inc., GTA3.*

9 návodů včetně *Metal Gear Solid 2, Max Payne, Headhunter, ICO, Final Fantasy VI, Tomb Raider 2.*

12 návodů včetně *Metal Gear Solid 2, Half-Life, Red Faction, Maximo, Herdy Gerdy, Resident Evil 2.*



22 návodů včetně *Deus Ex, Final Fantasy 10, Commandos 2, No One Lives Forever, Medal of Honor* a dalších!

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

Alex Ferguson's Player Manager 2002 - PSM52
Alien Resurrection - PSM31, 33
Alone in the Dark IV - PSM41, TS5
Ape Escape - TS7
Atlantis - PSM44
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6
Breath of Fire IV - TS1
Broken Sword 2 - TS7
C-12: Final Resistance - PSM38
Capcom Vs SNK Pro - PSM54
Colin McRae Rally 2.0 - PSM30
Commandos 2 - TS7
Crash Bandicoot - TS7
Crash Team Racing - PSM26
Dark Cloud - TS3, TS4
Dino Crisis - PSM29
Digital Card Battle - PSM54
Delta Force: Urban Warfare - PSM55
Devil May Cry - TS3, TS4
Devil May Cry - TS4
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Driver 2 - PSM34, 35
Dropship - TS5
Duke Nukem: Land of the Babes - PSM42
Evil Dead - PSM40
E.T. - The Extraterrestrial - TS7
Extermination, TS2
F1 2002 - TS7
Fear Effect - PSM25
Fear Effect 2 - PSM38
FIFA 2002 - PSM46, TS2
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy IV - TS7, PSM54
Final Fantasy V - TS7, PSM53
Final Fantasy VI - TS5, PSM50, TS6
Final Fantasy VIII -PSM23, 24
Final Fantasy IX - PSM36, 37, 38
Final Fantasy X - TS7
Grand Theft Auto 3, TS2, TS4, TS7
Gran Turismo 2 - PSM24, 26, 27
Gran Turismo 3 - TS1, TS2
Half-Life - TS6
Harry Potter - TS, PSM48
Hidden & Dangerous - TS3
Headhunter - TS5
Herdy Gerdy - TS6
Hogs of War - TS3
Chase The Express - TS6
ICO - TS5
In Cold Blood - PSM30, 31
ISS Pro Evolution 2 - PSM40
Italian Job - PSM45
Jak & Daxter - TS4
James Bond 007 - Agent Under Fire - TS3
Legacy of Kain: Soul Reaver - TS4
Legend of Dragoon - PSM39
LMA Manager 2002, TS2, TS7
Mat Hoffman's Pro BMX - PSM41, TS1, TS2
Maximo - TS6
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medievil 2 - PSM28
Metal Gear Solid 2 - TS5, TS6
Max Payne - TS5
Monsters, Inc. - TS4, PSM49
Music 2000 - TS3
No One Lives Forever - TS7
Onimusha: Warlords - TS1
Parasite Eve 2 - PSM36
Panzer Front, TS2
Panzer Front Bis - PSM51
Pro Evolution Soccer - TS, PSM 513
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Faction - TS6
Resident Evil - TS1
Resident Evil Code: Veronica X, TS2
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - PSM26, 27
Roswell Conspiracies - TS1
Sillent Hill - PSM20
Simpsons Wrestling - PSM39
Sheep, Dog 'N' Wolf - PSM44, 43, TS4
Silent Hill 2 - TS3
Smash Court Tennis - TS7
Soul Reaver Legacy of Kain - PSM21
Soul Reaver 2 - TS4
Spider-Man 2 - PSM46, TS 2
Spider-Man: The Movie - TS7
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Syphon Filter 2 - PSM28
Syphon Filter 3 - TS3, PSM47
Technomage, TS2
Tekken Tag Tournament - TS4
Tenchu 2 - TS1
Time Crisis 2, TS2
Tomb Raider - TS3
Tomb Raider 2 - TS5, TS6
Tomb Raider 3 - TS7
Tomb Raider Chronicles - PSM33
Tony Hawk's Pro Skater 2 - PSM35
Tony Hawk's Pro Skater 3 - TS4, PSM48, PSM49
Vagrant Story - TS1
Vanishing Point - PSM38
Wipeout Fusion - TS5
World's Scariest Police Chases - PSM42
World is not Enough - PSM34
World Rally Championship - TS3
X-Men: Mutant Academy - PSM45
Xena Warrior Princess - TS6

ARCHIV PSM & TIPSTATION

TELEFONICKÉ OBJEDNÁVKY: 283 871 640

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena jednoho čísla PSM (včetně CD) je 230 Kč u posledních pěti čísel, 190 Kč u starších čísel, každé čtvrté je navíc zdarma. Cena TipStation je 80 Kč (od 7. čísla je cena 175 Kč). K ceně bude připočteno poštovné, zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O. BOX 104, 170 04 Praha 7, a pak již jen čekejte na naši zásilku...

- ☐ PSM11
- ☐ PSM13
- ☐ PSM16
- ☐ PSM14
- ☐ PSM15
- ☐ PSM18
- ☐ PSM21
- ☐ PSM22
- ☐ PSM23
- ☐ PSM24
- ☐ PSM26
- ☐ PSM28
- ☐ PSM29
- ☐ PSM30
- ☐ PSM34
- ☐ PSM35
- ☐ PSM36
- ☐ PSM37
- ☐ PSM38
- ☐ PSM40
- ☐ PSM 41
- ☐ PSM 42
- ☐ PSM 43
- ☐ PSM 44
- ☐ PSM 45
- ☐ PSM 46
- ☐ PSM 47
- ☐ PSM 48
- ☐ PSM 49
- ☐ PSM 50
- ☐ PSM 51
- ☐ PSM 52
- ☐ PSM 53
- ☐ PSM 54
- ☐ PSM 55
- ☐ PSM 56
- ☐ TIPSTATION 2
- ☐ TIPSTATION 3
- ☐ TIPSTATION 4
- ☐ TIPSTATION 5
- ☐ TIPSTATION 6
- ☐ TIPSTATION 7

Jméno: _____ **Město:** _____

_____ _____

Ulice: _____ **Telefon:** _____

_____

PSČ: _____ **Podpis:** _____

Hráči pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4 (tel.: 267 211 301-303, fax: 267 211 305, e-mail: send@send.cz)

Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

Slovenští předplatitelé:
Předplatné, ABOPress, Vajnorská 134, Bratislava, PSČ 834 01 (tel.: 004212/ 4445 3334).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

Tomb Raider 3

V minulém čísle jsme nedopatřením zapomněli na dvě kola z průběhu hry. Zde tedy napravujeme chybu...

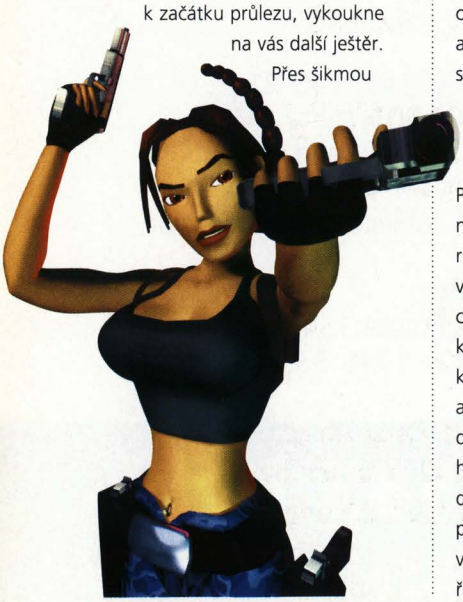
Toto jsou dvě chybějící kola na konci epizody v Jižním Pacifiku.

MADUBU GORGE

Dejte bacha na varana a sejměte ho dřív, než vás stačí otrávit. Jděte do prostoru pod domem a nalezněte díru ve stropě. Vybrakujte to tu a pak se jděte juknout na řeku. Zapomněl jsem ještě dodat, že je tu ještě jeden ještěr. Slezte dolů a po balvanu uprostřed se zachyťte druhého břehu a přeručkujte doleva na travnatou část. Pusťte se a hned se zase chyťte. Vezměte si krystal a vypínačem otevřete mříž za vámi.

PO PROUDU ŘEKY

Chyťte se skály nad vámi a přeručkujte na druhou stranu řeky. Na konci se spusťte dolů a přeručkujte doprava, abyste mohli zase vstát. Vyskočte do tunelu nahoře a pak se po stezce dostaňte až na šikmou plošinku, ze které se hned odrazte nebo špatně skončíte. Proplazte se doprava k varanovi a sejměte ho. Potom se vydejte tam, až jak nejdál budete moci, a skočte si ke stromu pro krystal. Až se budete vracet k začátku průlezu, vykoukne na vás další ještěr. Přes šikmou skálu doběhněte ke schodům, po kterých vyběhněte, a na jejich konci sejměte dalšího varana. U mříží dole sepněte vypínač a vraťte se k dříve zavřeným bambusovým vrátkům. Po stěně nalevo se vyhněte bodcům. Projděte vrátky a seskočte dolů, a pak do vodopádu. Sejměte ještěrku a seberte si náboje do MP5 - první SECRET.



VODOPÁDY

Vylezte nahoru k vodopádu a po stropě přeručkujte na plošinku kousek napravo. Teď se musíte odrazit od klouzačky, aby se vám podařilo přistát u sloupu poblíž ohně. Pak se přes prostřední sloup dostanete až ke krystalu. Takhle se dostanete až na třetí sloup a z něj pak do výklenku. Sejměte otravného ještěra a v chodbě si nalevo seberte lékárničku. Chodbou se proplazte na druhou stranu (ti trapní domorodci sem nastražili otrávené šipky) a pak sjeďte po šikmé ploše. Chytněte se stropu a ručkujte až k mostu, na kterém si seberte krystal. Vraťte se zpět na plošinu a pokračujte v ručkování doleva až ke stěně, kde je výstupek. Vlezte do otvoru, prolezte škvírou napravo a na konci přeskočte na protější stěnu. Vylezte nahoru. Napravo od vás bude malá plošinka z bambusu, ze které se dostanete na cestu k chatce s dalším SECRETem. Pak se vraťte na plošinku a skočte na výstupek vpravo. Vylezte na horu a po stěně, u které jste už byli, vylezte nahoru do otvoru a potom chodbičkou k bazénku. Nasypte do krokodýlů olovo, otevřete si branku pákou, co je pod hladinou, a vlezte do kajaku. Po proudu se dostanete až k vodopádu, u kterého si seberte krystal, a vydejte se dál po proudu. Za prvními peřejemi pádlujte doleva, abyste provazem vypnuli břity, které sekají na konci řeky. U vodopádů pak najdete chodbu a ta vás zavede k třetímu SECRETu.

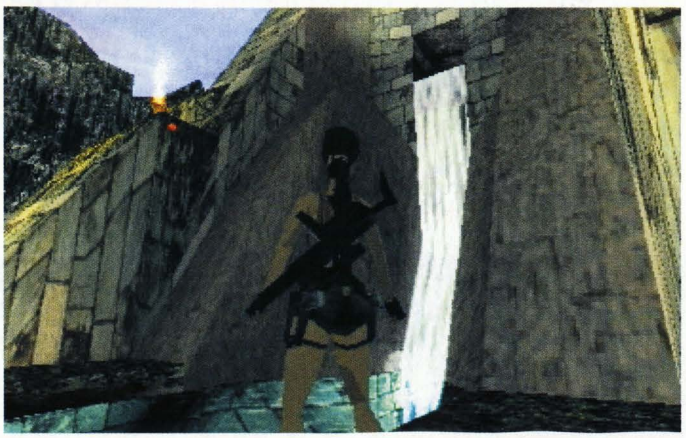
ÚSTÍ ŘEKY

Dostaňte se do jeskyně se špuntem a kanálem se dostaňte do místnosti s krokodýli. Provrtejte jim krunýř olovem a sejměte varana. Prolezte otvorem do velkého sálu a chytněte se stropu. Okolo hlav na stropě ručkujte a dohrabejte se až do výklenku s raketometem. Po stěně se pak dostanete do sousední jeskyně. U vodopádu si seberte lékárnu a na druhém břehu náboje do MP5. Skočte nazpátek a najděte převis, od kterého začněte ručkovat. Nejdřív ručkujte k chrliči, pak doprava a nakonec až k vodopádu. Tady se spusťte na plošinku a po straně vyskákejte okolo břitů nahoru nad vodopád. Vlezte do chodby a po stěně slezte až dolů. Dejte si pozor na šutry a doskákejte až ke stěně u vody. Po té lezte doleva co nejníže u hladiny, aby vás netrefila otrávená šipka, a vydrápejte se až k peřejím. Vlezte do lanovky a sjeďte dolů do věže, ve které přehoďte páku. Otočením jste vytáhli špunt ve velké místnosti, kam se vraťte a v kajaku vjeďte do díry. Po cestě si zabijte pro potěšení pár aligátorů a varanů. Otevřené dveře značí konec kola.

TEMPLE OF PUNA

Sejměte párek černoušků a po schodech napravo se vydejte nahoru. Vybafne další bubák, toho taky odpravte. Na konci schodiště podlezte stěnu a seberte si lékárničku. Šikovně si poraďte s disky, seberte si krystal a otočte frňáky obličejům na stěně. Otevře se chodba dál, ve které se klouznete dolů. Moc dlouho se nerozhlížejte a vytáhněte kámen ze stěny dřív, než z vás strop udělá placatou Laru. Přehozením trojice pák se dostanete ven z místnosti. Spusťte se dolů k lékárničce a pohrajte si s další pákou. Vejděte do chodby s lávou a velkým balvanem a začněte sprintovat. Po cestě seberete nějaké ty krystaly. Na křižovatce, kde jste začínali, sejměte nouplísáka a po schodech vyběhněte nahoru. Koukněte se na okraj pod stropem s namalovanými obličeji - napravo jsou otevřené dveře do tajné chodby. Tady seberte SECRET. Jděte zpět na křižovatku a sklouzněte se dolů do chodby, která předtím byla zavřená. Seberte si lékárničky válející se po stranách a začněte si hrát s bossem. Palte do něj z Desert Eagla a skákejte střídavě doleva a doprava, aby vás netrefil blesky. Když vypustí zlatého varana nebo je otočený s celým trůnem, má kolem sebe silové pole a nemá cenu plýtvat municí.

Lukáš Kolínský



PlayStation Magazín

Nejupřímnější recenze ■ Nejlepší návody ■ Nejčerstvější novinky ■ Nejnadupanější demo CD

Tento měsíc:

Black & White ■ Lilo & Stitch ■ Fire Bugs hratelné demo ■ World Rally Championship ■ Pro Evolution Soccer 2 ■ Stuart Little 2 ■ Harry Potter 2 ■ Dragon Ball Z ■ Pro Evolution Soccer 2 ■ PS2 novinky a recenze ■ Soutěže o ceny

Číslo 56 právě v prodeji

Lilo & Stitch

Dobrodružství malé holčičky a jejího mimozemského kamaráda možná vypadá jako legrace, ale nechte se překvapit...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Disney ■ **RECENZE:** PSM57 7/10

Solidní a jednoduchá plošinovka s pěknou grafikou určená pro nenáročné hráče a hráčky.

Struktura této dětské hry je velmi jednoduchá. Celkem vás v ní čekají tři hlavní úkoly, které spočívají ve sbírání určitého počtu předmětů. Těch je ve všech případech 16 a jsou rovnoměrně rozházené po čtyřech úrovních. Po nalezení a sebírání všech 16 předmětů vás čeká velký souboj, který vždy proběhne jako závod. V následujícím návodu najdete rady, jak si poradit se všemi 12 úrovněmi a třemi souboji.

Koa Wood

Po začátku hry se automaticky dostanete na první cestu, spojující Lilo's House a Hula School. Jde o velmi jednoduchou úroveň, ve které se seznámíte s některými základními aspekty této hry. Vaším hlavním úkolem ovšem bude najít a sebrat všechny čtyři fotografie, které se v této úrovni nalézají. Naštěstí nejsou nějak poschovávané, takže vás nečeká žádné komplikované hledání. Jak vidíte, v levém horním rohu máte navíc ukazatel, který kontroluje počet již nalezených fotografií.

Kromě fotografií je ovšem v úrovni také spousta jiných věcí. Do oka vám určitě padnou kytičky, které leží všude kolem. V každé úrovni je vždy přesně sto předmětů, které se úroveň od úrovně liší. Pokud je všechny posbíráte, získáte další život a navíc se vám odemkne možnost absolvovat úroveň na čas. Všechny kytičky ovšem neleží volně na zemi. Spousta jich je také v keramických vázách nebo potvorách. Budete tedy muset použít kouzelnou hůlku, kterou můžete vázy rozbít a potvory zlikvidovat. Jen tímto způsobem můžete získat plný počet kytiček (nezapomeňte rozbíjet také sochy, které vypadají jako velká hlava).

Zmínili jsme se o přítomnosti nejrůznější havěti. Již v této úrovni narazíte na několik základních druhů nepřátel. Brouky nebo krysy zničíte velmi jednoduše. Snažte se na ně zaútočit zezadu a použijte k tomu kouzelnou hůlku (na brouky můžete zkusit zaútočit skokem).

O něco nebezpečnější jsou malí ježci, kteří občas vystrčí bodliny. Stačí si ale počkat, až je opět stáhnou, a potom na ně můžete v klidu zaútočit. Podobné je to i s květinami, které na vás po přiblížení na určitou vzdálenost zaútočí. Ihned po útoku běžte přímo k nim a zlikvidujte je svou hůlkou.

Poslední důležitou věcí, kterou se v této úrovni naučíte, je využívání checkpointů. Jde o body, na kterých se objevíte, když v úrovni jakýmkoliv způsobem ztratíte život. V této hře jsou zobrazeny jako malé fotoaparáty, které po sebrání krátce blesknou. Až ztratíte život, objevíte se na místě posledního sebraného fotoaparátu.

Hula School

Toto je stejně jako Lilo's House jedno z rozcestí, kde si můžete vybrat další cestu. Při této první návštěvě ovšem vidíte, že téměř všechny cesty jsou označeny křížkem, a tudíž nejsou přístupné. Jedinou přístupnou cestu označenou cedulí s autem ovšem hlídá kamenný golem, kterého budete muset porazit. Jakmile se k němu přiblížíte, oživne a začne na vás útočit. Nepřibližujte se k němu a nechte ho hodit několik hořících koulí (těm se musíte samozřejmě vyhýbat). Potom provede menší výpad a pokusí se vás udeřit rukou. Po výpadu se bude vracet na své místo a ukáže vám svá záda s velikou zelenou skvrnou. To je jediný zranitelný bod na jeho těle. Přiběhněte tedy k němu a použijte na něj svou hůlku, kterou mu uberete polovinu života. Po druhém úspěšném zásahu je golem poražen a vy můžete pokračovat dál.

Ještě před tím si ale můžete v poštovní schránce uložit hru (poštovní schránku najdete na každém rozcestí).

Kaona Road

Z Hula School se dostanete do další úrovně, kterou budete pro změnu absolvovat se Stitchem. Pěkně si ho osahejte, protože má úplně jiné možnosti než Lilo. Například místo kouzelné hůlky je jeho základním útokem jedovatý dech, který likviduje protivníky se stejnou účinností. Kromě toho se ale může také roztočit, nebo proměnit v malou kouli.

Hned na začátku zjistíte, že v této úrovni místo kytiček sbíráte hrnečky. Ty se tentokrát skrývají také v šedých bednách a popelnicích. Další změnou jsou noví nepřátelé. Kromě ještěrky, která má velmi nebezpečný jazyk, jsou to zpočátku hlavně uklízející ženy, které se po vás budou ohánět koštětem. Na rozdíl od ostatních protivníků ovšem nejdou zničit, takže se jim zkrátka budete muset vyhýbat. Posledním novým protivníkem budou nepříjemná divoká prasata. Na ta nesmíte nikdy útočit zepředu, protože mají velmi nebezpečné tesáky. Musíte k nim tedy přiběhnout zezadu a zni-

čit je třeba svým dechem. Pokud na vás zaútočí, tak radši utíkejte (nikdy vás nebudou pronásledovat moc daleko).

U třetí fotky vás čeká další novinka, která vás zřejmě moc nepotěší. Budete totiž muset nejprve vyskočit na keramickou vázu a teprve z ní na velké cihly, nad kterými je fotografie umístěna. Pokud si jednu z těchto věcí neprozřetelně zničíte, nemáte už šanci fotografii získat. Musíte tedy hrát celou úroveň od začátku, protože sbírání fotografií je vaším hlavním cílem.

Mea Kanu Trail

Po porážce golema na rozcestí Haleakala se dostanete do další úrovně, kterou budete absolvovat s Lilo. Místo hrnečků tu sbíráte pro změnu ananasy. Tentokrát vás ovšem nečekají žádní noví protivníci. Místo toho si ale pořádně vychutnáte červené sudy s výbušninou, kterých je zde habaděj. Jakmile se k nim přiblížíte, začnou sebou klepat a po chvilce explodují. Lilo je sice může sbírat a přenášet, ale jde o zbytečné zahrávání si s ohněm. Spíše si dávejte pozor, jestli není v blízkosti červeného sudu nějaká bedna či barel, které budete potřebovat pro dosažení na nějaký předmět. Exploze by vám totiž mohla barel zničit a vy už se pro předmět visící vysoko ve vzduchu nedostanete.

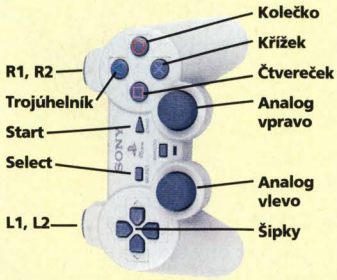
V této úrovni také poprvé narazíte na hlavní předměty, které nejsou na první pohled vidět. Hned první fotografie je totiž schovaná za čtyřmi bednami. Pokud jste ale důslední a všechny předměty rozbíjíte, tak si s podobnými situacemi snadno poradíte. Poslední fotografie je pro změnu schovaná u posledního domu, ke kterému se dostanete až po explozi dvou červených sudů. Fotografie je ale dobře vidět už z dálky, takže na ni určitě nezapomenete.

Malie Beach

Zabijte golema na rozcestí Surf Shack a pokračujte do poslední úrovně, ve které budete sbírat fotografie. Samozřejmě dochází opět ke střídání, takže v úrovni Malie Beach budete hrát opět za Stitche. Tentokrát si užijete několik nových potvor, na které ale platí staré triky. Raci i štíři jsou totiž zepředu docela nebezpeční, takže vám doporučujeme útočit na ně zezadu. V případě Stitche doporučujeme při takových útocích používat radši roztočení než dech.

Samozřejmě zde opět narazíte na více předmětů, pro které budete muset skákat z nějakého vyššího místa. Nové jsou v této úrovni pařezy, ve kterých se skrývá spousta hrnečků. Nesmíte na ně tedy zapomenout. Na další novinku při sbírání předmětů narazíte u druhé fotografie. Ta je nad vodou a na první pohled se k ní nemáte jak dostat. Stačí ale skočit na kulatou plošinku vlevo a ta se dá po chvilce do pohybu. Tak vám umožní tuto fotku sebrat.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Směrové šipky/levý analog: Pohyb
Křížek » Skákání
Křížek + kolečko » Útok ze skoku
L1 » Zobrazení životů a sebraných předmětů
STITCH:
Kolečko » Jedovatý dech
Čtvereček » Roztočení
Trojúhelník » Přepínání mezi koulí a Stitchem
LILO
Kolečko » Kouzelná húlka
Čtvereček » Sebrání a položení sudů s výbušninou
Trojúhelník » Tlouštík se zmrzlinou

Mertle!

Po dokončení Malie Beach a sesbírání posledních fotografií váš čeká první velký souboj. Překvapivě při něm ale nebudete bojovat. Vaším úkolem totiž bude předběhnout na záludné trati malou Mertle jedoucí na tříkolce. Její trať je sice podstatně jednodušší, ale budou ji zdržovat sudy s výbušninou, kterým se nemůže vyhnout. Vy je můžete naštěstí přeskakovat (taky jich budete muset překonat o poznání víc).

Připravte se tedy na běh, při kterém se rozhodně nesmíte zastavovat. Hlavním předpokladem úspěchu bude naučit se správně načasovat skoky. Musíte totiž skákat z dostatečně velké vzdálenosti, jinak do sudu narazíte a explozí přijdete o jeden z lístečků. Drobnou komplikací je dvojice sudů, které jsou postaveny těsně za sebou. Zde musíte skočit až na druhý z dvojice a opět rychle vyskočit (pokud stojíte na sudu, tak velmi rychle explodujete). Jedině tak budete dost rychlí a Mertle porazíte.

Iniki Track

Po dokončení prvního velkého úkolu vás čeká to samé v bledě modrém. Tentokrát totiž budete muset najít a sebrat 16 desek s Elvisovými hity. Vaší první úrovní po porážce Mertle bude Iniki Track. Půjde o vaší první „utíkací" úroveň. To znamená, že celou úrovní proběhnete s rozzlobeným mimozemšťanem za zády. A aby toho nebylo málo, poběžíte samozřejmě směrem k obrazovce (znalci žánru zajisté poznávají, jakou klasiku autoři hry vykradli).

Tyto podmínky ovšem nic nemění na tom, že musíte cestou posbírat sto hrnečků a čtyři desky. Mimozemský nájemný lovec ale naštěstí neoplývá žádnou závratnou rychlostí, takže to nakonec bude v klidu i s tím sbíráním. Pokud tedy nějaký ten hrneček nebo desku minete, můžete se pro ně vrátit (mluvíme samozřejmě o vracení v řádu metrů). Pro váš úspěch totiž bude důležité hlavně naučit se správně skákat přes propasti, kterých je v úrovni opravdu požehnaně. Zde platí pravidlo, že je lepší skákat pozdě než brzy. Při po-

Lilo vs Stitch

Ve hře se budou pravidelně střídat obě postavy z filmu, takže si budete muset zvyknout na jejich výhody i nevýhody. Začneme stejně jako hra u malé Lilo, se kterou je hra o něco těžší. Jejím jediným prakticky použitelným útokem je totiž malá kouzelná hůlka, která má velmi omezený dosah. Díky tomu si budete muset při setkání s těmi nebezpečnějšími protivníky dávat záležet na načasování útoku. Vždy je tu ale ještě možnost, naučit se využívat útok ze skoku.

O poznání jednodušší je hra se Stitchem, který je pro boj přímo stvořen. Například jeho smrtící dech má o něco větší dosah než Lilo a její hůlka. K tomu ještě navíc ovládá velmi účinnou rotaci, kterou dokáže rozmetat vše kolem sebe. Velkou výhodou tohoto útoku je také skutečnost, že na rozdíl od dechu nebo hůlky působí i do stran. Stitchovým hlavním trumfem je ale koule, do které se dokáže proměnit po naplnění ukazatele v levém dolním rohu obrazovky. Ta totiž dokáže porazit každého protivníka a navíc se může valit klidně i přes vodu. Bohužel si postavičky ve hře vybírat nemůžete.

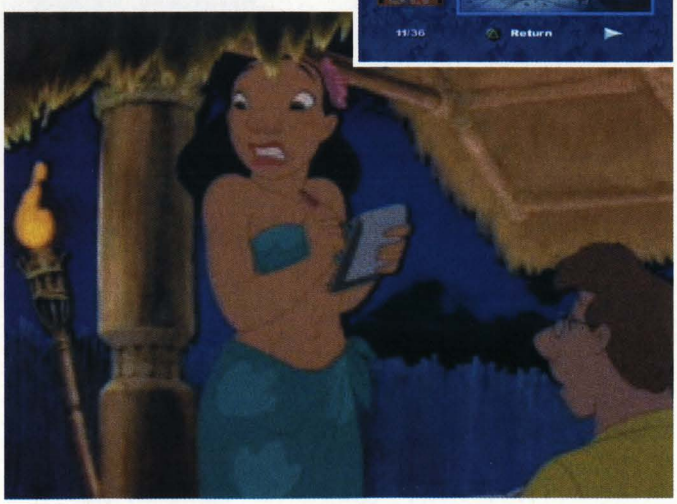
zdním skoku se totiž Stitch dokáže odrazit prakticky ze vzduchu, kdežto při předčasném skoku to nemůže skončit jinak, než ztrátou života.

Mokihana Gardens

V Hotel Luau máte poprvé možnost vybrat si cestu dál. Z hlediska dalšího průběhu je to ale prakticky jedno. Nic nezkazíte, když budete stejně jako my pokračovat do Mokihana Gardens. Jděte tedy k levé cestě, kterou střeží golem se zelenou skvrnou. Souboj s ním probíhá stejně jako v předešlých případech, ale tentokrát vydrží čtyři rány (stačí mít jen o trochu víc trpělivosti). Potom proběhněte uvolněnou cestou dál.

V této úrovni narazíte na spoustu novinek. Jde totiž o první úroveň, kterou procházíte jako starou klasickou plošinovku. Díky tomu musíte zvolit trochu jiný přístup. Nejde totiž o jednoduchou cestu, která prostě vede zleva doprava. Mnohokrát se budete muset po překonání kusu úrovně vrátit zpět v jiné rovině. Jakmile tedy narazíte na možnost přejít do roviny před nebo za vámi, musíte ji pěkně poctivě prozkoumat. Hned v prvním případě díky tomu získáte desku. Vyjdete na krátkou plošinku směrem dozadu. Jsou na ní první bodáky, které jsou v této úrovni také novinkou (všimněte si tmavé půdy, ze které se vysunují). Jděte směrem doleva a vylezte po dřevěné mříži na střechu vysokého domu. Na její druhé straně najdete zmiňovanou desku.

Další nepříjemnou novinkou je váš nový protivník. Jde o až příliš živou dřevěnou masku, která na vás může plivat oheň. Zasáhnout ji je velmi těžké, protože dokáže své ohnivé koule metat velmi rychle. Také



na ně ale použít útok ze vzduchu a bez problémů je zvládnete. Ohledně sbírání předmětů na vás zde žádná nová záludnost nečeká.

prostý dotyk vám může ubrat jeden lísteček. Nejlepší je tedy použít tlusťocha se zmrzlinou, kterého můžete přivolat pomocí kouzelné vařečky. Bohužel jsou v celé úrovni pouze dvě.

Poslední novinkou této úrovně jsou plošinky, které se po použití propadají. Nejprve narazíte na kulaté plošinky, které mají na sobě viditelné praskliny. Naštěstí vydrží dost dlouho, takže z nich stačíte v klidu skočit dál. Horší je to s červenými plošinkami, na které narazíte u budovy postavené v japonském stylu. Na těch žádné praskliny nejsou a přesto se po chvilce propadnou. Zvykejte si tedy nebloumat na plošinách a ještě před skokem na ně si naplánujte, jak a kdy z nich seskočíte.

Guava River

Po zničení golema ve Forest Camp se dostanete do této úrovně, která je (jak název napovídá) plná vody. Čeká vás zde spousta pohyblivých plošinek, které vás určitě potěší. Kromě nich se zde ale objeví také několik dalších protivníků. Nejprve narazíte na malého robota, který má místo nohy pružinu. Toho velmi jednoduše zlikvidujete ve chvíli, kdy stojí jakoby bez života. Dalším poměrně snadným protivníkem jsou zvláštní mimozemské rostliny, které neustále mlátí kolem sebe. U nich musíte vyčíhat moment mezi dvěma údery a zaútočit na ně. Posledním a zřejmě nejméně příjemným protivníkem jsou velcí modří pavouci, kteří zprvu vypadají opravdu nebezpečně. Stačí

Haleakala Beach

Z Hula School se na mapě přesuňte do Hotel Luau, kde vás čeká boj s posledním golemem druhé části hry. Po jeho porážce vás čeká velmi přímočará úroveň na pláži. Jedinou podstatnou novinkou zde jsou plážoví povaleči, kteří nejdou stejně jako ženy s koštětem zničit. Obejít tyto povaleče bude ale o něco těžší. Přecházejí ze strany na stranu a pokud se k nim přiblížíte, tak začnou kopat. Tento zlozvyk ale můžete využít proti nim. Nalákejte je ke straně a přiblížením je vyprovokujte ke kopání. Díky tomu jsou na chvilku nepohybliví a vy kolem nich můžete proběhnout.

Hlavní důraz je ovšem v této úrovni kladen na červené sudy s výbušninami. Jsou všude kolem a poblíž jsou často předměty, které zkrátka musíte sebrat. Naštěstí se jich většinou můžete zbavit tak, že je iniciujete a potom odběhnete opodál. Než ale něco takového uděláte, musíte se ujistit, že vám výbuch nezničí žádnou odrazovou plochu.

Jumba!

Po nalezení všech 16 Elvisových desek vás čeká druhý velký souboj. I podruhé půjde o honičku. Tentokrát ale ve stylu úrovní, ve kterých musíte před někým prchat směrem k obrazovce. A ještě navíc po vás bude Jumba celou dobu střílet ze své ruční paprskové zbraně. Základem tedy bude nezastavovat se a ještě k tomu stále kličkovat. Naneštěstí narazíte na velké množství červených sudů, které vás mohou kromě zdraví připravit také o velmi cenný čas. Držte se tedy pokud možno uprostřed a Jumbovým střelám se nevyhýbejte skákáním (ve vzduchu se špatně manévruje). Nezapomeňte na přesné načasování skoků a máte vyhráno.

Heiau Valley

Posledním úkolem hry bude nasbírat 16 naváděcích přístrojů, které vám pomohou lokalizovat vesmírné lovce.

A již první úroveň vám naznačí, že poslední úkol bude stát opravdu za to. Hned od začátku totiž budete pobíhat po úzkých můstcích, které vedou nad hlubokou propastí. Oproti pádům do vody tedy budete ztrácet rovnou životy, což není nic příjemného.

Za velkou propastí budou následovat proudy lávy, která se také nenamáhá s ubíráním lístečků. Připravte se tedy na pořádné napětí, protože budete muset využít několika malých plošinek, na které není lehké se trefit. Proto je dobré si uvědomit, že na některé plošinky blízko okraje můžete jednoduše přejít. A to je mnohem bezpečnější, než špatně zvladatelné skákání, které by vás téměř jistě stálo o nějaký ten život víc.

Kokoke Trail

Na rozcestí Observatory si opět můžete vybrat jednu ze dvou cest. My jsme si vybrali cestu vedoucí směrem doleva. Zde vás čeká další úroveň, ve které si pořádně zaběháte. Tentokrát ale bude vaším pronásledovatelem agent ve službách vlády Spojených států. A hned na začátku musíme zmínit, že je podstatně lepším běžcem než oba mimozemšťané, před kterými jste utíkali v předchozích případech. Pokud tedy chcete i zde posbírat všechny předměty, čeká vás pořádně těžký úkol. Bude totiž úplně stačit, když se budete věnovat sbírání naváděcích přístrojů a lístků, které vám doplní zdraví.

V úrovni je naštěstí několik větších propastí, které agent nezvládá zrovna s velkým přehledem. Pro vás je zde ale připraveno také několik nepříjemných překvapení. Tím nejnebezpečnějším je tráva, na kterou už jste v utíkacích úrovních narazili. Tentokrát zde ale na vás čekají opravdu nezanedbatelné plochy, ve kterých se rozhodně budete muset pohybovat skákáním. To je totiž jediný způsob, jak je rychle překonat.

Pali Trail

Pravá cesta z Observatory vede do této předposlední klasické úrovně. V ní vás čeká klasická plošinovka, kterou budete ale tentokrát absolvovat se Stitchem.

Kromě zapeklitých kombinací nakřáplých plošinek a malých ostrůvků vás zde čeká také několik posledních nových protivníků. Tím nejnebezpečnějším jsou určitě velcí ještěři, kteří na vás nebudou váhat použít svou velmi účinnou zbraň, jejímž paprskům není jednoduché se vyhnout. Pokud se ale schováte například za roh, po třech výstřelech přeruší střelbu a vy ho můžete snadno odstranit. Další dva druhy obtížných mimozemšťanů zničíte velmi jednoduše, pokud je napadnete zezadu. Neméně účinná je ale také koule.

Struktura úrovně je tentokrát o něco složitější. Pokud půjdete horem, dlouho to bude vypadat nadějně, ale nakonec narazíte na příliš širokou propast. Budete se tedy muset o něco vrátit a za propast se dostat spodní cestou. Když se ale nevrátíte nahoru, zůstane tam spousta neposbíraných hrnečků, které by vám nakonec v součtu chyběly.

Kapu Caves

V poslední úrovni hry vás už žádné větší novinky nečekají. Budete ji absolvovat se Stitchem, který by si měl se všemi protivníky bez problémů poradit. Asi největším nebezpečím totiž budou velcí ještěři vyzbrojení ručními zbraněmi. Na několik z nich jste už narazili v předchozí úrovni. Zde je ale naštěstí vidíte z větší vzdálenosti, takže si můžete velmi snadno načasovat přiblížení. Stačí vyčíhat si moment, kdy jdou směrem od vás, a nemají sebemenší šanci. Pokud se vám podaří dobře odhadnout bezpečnou vzdálenost, můžete je vždy dostat svým dechem.

Jedinou podstatnou novinkou úrovně jsou sochy, ze kterých jsou vystřelovány série šípů. Mezery mezi nimi jsou dostatečně široké, takže se dají krásně proběhnout. Spíše si musíte dávat pozor, abyste se při chystání na proběhnutí příliš nepřiblížili. Pohled kamery může být matoucí a vy přijdete zbytečně o třetinu zdraví.

Gantu!

Poslední souboj hry, který následuje po nalezení posledního naváděcího přístroje, je opět honičkou. Začíná v mělkém údolí, kde napadne Stitche Gantu ve své vesmírné lodi. Z té nepřestávají létat střely, takže musíte od začátku zběsile kličkovat. Hned, jak doběhnete k první řece lávy, ale vaše starost o střelbu z lodi končí. Následující úsek je totiž tak klikatý, že se zásahů v podstatě nemusíte bát. Stejně se budete muset naplno věnovat přeskakování, protože budete muset překonat několik lávových jezer po malých a popraskaných plošinkách. Asi vám nemusíme připomínat, že se na nich nesmíte dlouho zdržet. Pád do lávy totiž znamená ztrátu života.

Po chvilce doběhnete k okraji skály, ze které musíte seskočit. Cesta dál pokračuje překvapivě směrem doleva nahoru. Gantu se od vás sice vzdálí, ale nepřestane po vás střílet. Nyní tedy nepůjde o žádné zběsilé utíkání, ale opět si budete muset dávat pozor na nebezpečně přesné střely. A aby toho nebylo dost, jsou před vámi dva ještěři, které budete muset zlikvidovat. Ten první je v pohodě, ale ke druhému budete muset přeskákat po malých plošinkách, které začínají u levého okraje lávového jezírka. Ještěr se prochází po velkém ostrůvku uprostřed a vy si budete muset vybrat vhodnou dobu pro přeskočení k němu. Pokud se vám načasování podaří, nestačí po vás ani vystřelit. Pak už jen stačí přeskákat přes další plošinky na kabinu kamionu a hru máte úspěšně za sebou.

Jakub Holý

Delta Force: Urban Warfare

INFO

■ **VYDAVATEL:** Novalogic ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Rebellion ■ **RECENZE:** PSM54 - 8/10

Vynikající FPS s výborným příběhem a povedeným uspořádáním.

Bojovat s teroristy není žádný med, obzvlášť když jejich AI téměř dosahuje té vaší... ale nebojte, společně to zvládneme s vyznamenáním.

1. MEXIKO

✗ **Najděte kartu A.**
✗ **Zničte náloží rozvodnou skříň.**
✗ **S pomocí slzného plynu zajměte překupníka Henryho Stantona.**

První mise hry se odehrává v Mexiku. Vaším cílem bude zajmout obchodníka se zbraněmi Henryho Stantona. Vzhledem k početné ochrance to ovšem bude trochu komplikovanější. Začínáte ve velké hale na ochozu v prvním patře. Postřílejte stráže v přízemí a nezapomeňte při tom sledovat radar. Situace je nepřehledná a z malých dveří v přízemí může vyběhnout několik strážných. Až budou všichni mrtví, tak prohledejte jejich mrtvoly a u jednoho z nich najdete kartu A. Tím splníte první úkol mise.

Vyběhněte na ochoz v prvním patře a doběhněte k zamčeným dveřím. Použijte na ně kartu A (podržte △) a dostanete se do další části sídla. V malých místnostech vpravo je několik strážných, které díky radaru snadno odhalíte. Až se prostřílíte do haly s červeným světlem, získáte z jedné mrtvoly kartu B. Tou si můžete otevřít dveře v přízemí první haly (v její jihovýchodní části). Zde najdete nějakou munici a lékárničku.

Prostřílejte se dál dlouhou chodbou, ve které se stráže kryjí za bednami (použijte přesné míření pomocí L1). Dostanete se ke garáži, před kterou stojí Stantonův Mercedes. Postřílejte strážné kolem a čeká vás splnění druhého úkolu. Za dalšími dveřmi je totiž na levé stěně rozvodná skříň, kterou musíte vyhodit do vzduchu. Zastřelte oba otravné strážné v chodbě a umístěte na rozvodnou skříň nálož C4. Hned vedle ní dejte rozbušku a pro jistotu vyběhněte zpátky ven. Odpalte rozbušku a tím splníte druhý úkol mise.

Nyní už vás čeká pouze zajetí Henryho Stantona. Přepněte se do módu nočního vidění (po odpálení rozvodné skříně samozřejmě nejde elektrický proud) a pokračujte dál. Dostanete se do malé místnosti s několika okny, kterými po vás bude střílet Stantonova ochranka. Před jeho zatčením je budete muset všechny postřílet. Až bude i poslední z nich mrtev, vaše M4 se automaticky přepne na granátomet se slzným plynem. Přibližte se ke Stantonově skrýši a oknem mu tam střelte jeden granát. Následuje animace, ve které provedete vzorový výslech, a první misi máte úspěšně za sebou.

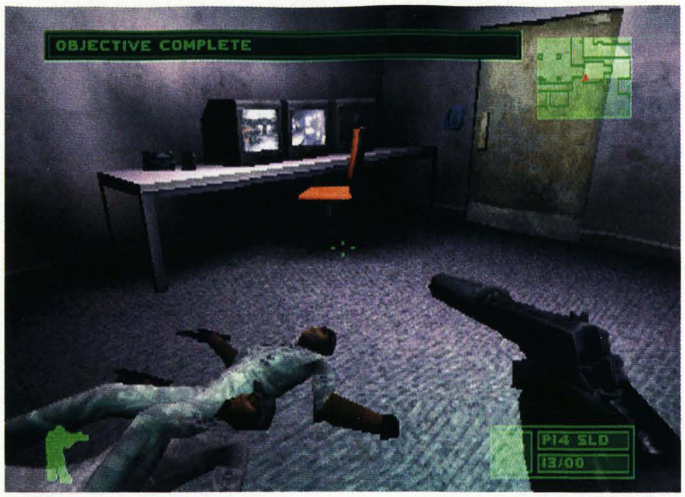
2. VANCOUVER

✗ **Postřílejte všechny strážné na palubě.**
✗ **Prostřílejte se po nábřeží k lodi.**
✗ **Najděte kontakt a získejte jeho kufřík.**
✗ **Utečte z lodi.**

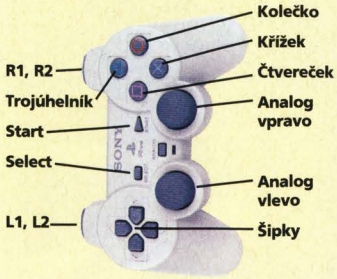
Při výslechu jste se od Stantona dozvěděli o plánované schůzce s důležitým kontaktem. Musíte se na místo schůzky vypravit a získat od kontaktu dokumenty umožňující zjistit, kdo za tím vším vlastně je. Začátek je trochu neobvyklý. Ležíte na věži nedaleko lodi a k dispozici máte těžkou odstřelovačku Beretta. Vaším prvním úkolem je postřílet všechny strážné, kteří hlídkují na palubě lodi. Nebude to ovšem jednoduché, protože po vašem odhalení na vás okamžitě začnou všichni střílet. Musíte se tedy snažit likvidovat je postupně tak, aby se o vás ostatní nedozvěděli. Budete je ovšem muset dostat vždy jednou ranou a to jde jedině zásahem do hlavy. Chvilku tedy pozorujte jejich pohyb a naplánujte si místa, na kterých je odstřelíte (nalezení mrtvoly vás také prozradí). Nám se osvědčilo začít se střílením u nástavby vlevo, ale vaší vynalézavosti se meze nekladou. Pokud se o vás ale dozvědí, stále je ještě můžete postřílet a splnit úkol. Díky jejich střelbě je to ale mnohem těžší.

Ve druhé části mise se budete muset prostřílet dokem až k můstku na loď Bianca. Doky jsou rozděleny řadami kontejnerů na tři části (podívejte se na mapu). V první a druhé byste neměli mít problémy. Stačí sledovat radar a držet se u některé ze stěn (nevybíhejte zbrkle do volného prostoru). Můžete také zkusit některý z alternativních módů vidění. Zbytečná není ani lékárnička, kterou najdete v otevřeném kontejneru v prostřední části doků. Při vstupu do poslední části se ovšem připravte na nemilé přivítání. Vykoukněte velmi opatrně, protože na vás již čekají. Pokud se ale i zde budete držet stěny, sledovat radar a postupně celou tuto část obejdete, neměl by to být velký problém. Nakonec vyběhněte po můstku na palubu lodi.

Čeká vás poslední část mise. Vejděte dveřmi do nástavby, zastřelte oba strážné a sestupte po schůdcích na nižší palubu. Tou se budete muset prostřílet až na příď. Při postupu vám bude opět platným pomocníkem radar, který odhalí číhající protivníky i přes stěnu. Někteří strážní používají také Heklery, takže s municí do vaší hlavní zbraně nebudete mít problémy. Na přídi zastřelte kontakt a strážného. Potom běžte k otevřenému kufříku a seberte z něj důležité dokumenty (podržte △). Po jejich získání vás čeká útěk z lodi. Stejnou cestou se prostřílejte zpět na palubu, kde už na vás čeká několik teroristů. Postřílejte je a pokračujte směrem k přídi, kde tato mise končí.



OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Horizontální směrové šipky » Přepínání zbraní
Vertikální směrové šipky » Přepínání módů vidění
Křížek » Vstup do nabídky položených rozbušek
Kolečko » Mapa
Trojúhelník » Interakce s okolím
L1 » Přesné míření
L2 » Náklon doleva
R1 » Střelba
R2 » Náklon doprava
SELECT » Popis cílů mise
Čtvereček + R2/L2 » Přepínání střelby
Trojúhelník + R1 » Nabíjení
Čtvereček + levý analog » Změna postavení
Trojúhelník + levý analog » Odtáhnutí mrtvoly

3. ŠVÝCARSKÁ BANKA

- ✗ **Vypněte bezpečnostní kamery.**
- ✗ **Z hlavního počítače nahrajte data klientů banky.**
- ✗ **Vraťte se do počátečního bodu mise.**
- ✗ **Přežijte do příjezdu posil.**

Začínáte u vchodu do části jedné nejmenované švýcarské banky. Vaším úkolem bude ve vší tichosti odcizit základní údaje o jejích klientech. Všechny platební doklady z kufříku získaného v minulé misi totiž pocházejí z této banky. Na základě údajů o klientech tedy bude možné konečně identifikovat vaše nepřátele.

Hned na začátku běžte rychle doprava, vyběhněte po krátkých schodech a podél stěny pokračujte směrem na sever. Za nejbližším rohem uvidíte na radaru jednoho ze čtyř hlídačů, kteří obcházejí kolem. Až bude vcházet do chodby směrem na sever, tak se k vám otočí zády a vy ho můžete omráčit pomocí elektrického šoku (pokud by po vás začal střílet, tak mise končí). Potom běžte rychle zpět na jih a za chvilku by měl ke schodům přijít ze západu další hlídač. Natočí se k vám zády a vy ho můžete velmi lehce omráčit. Pak ho odvlečte k prvnímu omráčenému hlídači, kde nehrozí nebezpečí jeho objevení.

Pokračujte dál na sever a podél severní stěny dojděte až do severozápadního rohu mapy. Tam uvidíte na radaru signál hlídače, který se prochází kolem dveří v nejbližší místnosti. Ve vhodný okamžik vtrhněte dovnitř a rychle ho omračte (naštěstí reaguje velmi pomalu). Potom vyběhněte ven a na stěně vlevo od dveří je malá krabička. Na ní musíte umístit svůj dekodér, který vypne bezpečnostní kamery v této části banky. Pokračujte nejbližší chodbou směrem na východ, zahněte doleva a uvidíte dveře s panelem na zadávání číselného kódu. Použijte ho a dveřmi vejděte do místnosti s hlavním počítačem. Na terminál v zadní části místnosti použijte dekodér a splňte tak druhý úkol mise.

Nyní je před vámi útěk. Použijte opět cestu podél severní a potom východní stěny. Nad schodištěm stojí hlídač, kterého snadno omráčíte. Seběhněte po schodech dolů a pokračujte až na místo, kde tato mise začínala. Odchod z banky ovšem neproběhne úplně podle vašich představ, protože dovnitř vtrhne skupina dobře vycvičených zabijáků. Vaším posledním úkolem tedy bude najít si dobrý úkryt, ve kterém dokážete přežít až do příchodu posil. Postřílejte první vlnu útočníků, kteří jsou rozptýleni všude kolem. Potom běžte do velké kanceláře zhruba uprostřed mapy. V ní najdete lékárničku a také zřejmě nejvhodnější úkryt. Vedou sem sice dvoje dveře, ale ty se dají lehce ubránit. Sledujte tedy radar a kryjte vždy dveře, kterými se zrovna chystá někdo vlézt do vaší kanceláře. Po pár útocích vás čeká závěrečná animace, ve které konečně přichází očekávaná pomoc.

4. DÜSSELDORF

- ✗ **Dostaňte se na schodiště vedoucí do prvního patra.**
- ✗ **Vyběhněte do pátého patra a najděte doktora Petrova.**
- ✗ **Spolu s Petrovem sjeďte výtahem do podzemní garáže.**
- ✗ **Prostřílejte se ke svému autu.**

Začínáte v přízemí velké budovy plné kanceláří. V přízemí je pět agentů SRF (Sovětská Revoluční Fronta), kteří vám chtějí zabránit ve vstupu do budovy. Vy máte sice jen pistoli, ale ani tak by pro vás neměl být problém protivníky postřílet. Pěkně pomalu vykoukněte zpoza sloupu a drtivá většina jejich kulek se vám vyhne. Stihnete je krásně postřílet zásahy do hlavy. Potom seberte jednomu z nich Heklera a u ostatních si naberte dostatek zásobníků. Po dostatečném vyzbrojení pokračujte na schodiště v severovýchodní části přízemí.

Pod schodištěm je několik agentů, které budete muset samozřejmě zlikvidovat. O něco těžší je to s agenty přímo na schodišti. Přes zábradlí se totiž špatně střílí. Oni mají ale stejnou nevýhodu, takže se nelekejte. Pěkně si v klidu zaměřte pomocí L1 a z bezpečné vzdálenosti je odstřelte. Na schodišti se vždy velmi hodí radar, který vám prozradí pozici agentů nad vámi.

Po schodišti vyběhnete do prvního patra. Všechny vyšší patra budou prakticky stejná. Liší se pouze pozice a pohyb agentů, kteří jsou bohužel ve všech patrech. Vaším úkolem je dostat se až do pátého patra, takže musíte najít další schodiště vedoucí vždy o jedno patro výš. Toto schodiště je vždy v protějším rohu příslušného patra. Prostřílet se k němu naštěstí není většinou příliš těžké. Ve čtvrtém patře také nezapomeňte doběhnout do severovýchodní kanceláře, ve které leží na stole lékárnička.

Nakonec doběhnete do pátého patra, ve kterém je spousta agentů. Dva na vás čekají hned za dveřmi ze schodiště. Počkejte, až zajdou za roh, a běžte směrem k jednomu z nich. Na to ovšem ihned zareagují jeho kolegové a sesypou se na vás ze všech stran. Sledujte tedy radar a připravte se na trochu zmatenou akci. Potom

běžte do kanceláře v jihozápadním rohu patra. Zde najdete doktora Petrova, který se krčí za skříní. Běžte k němu a on vás od této chvíle bude následovat (hlavně ho nezastřelte). Opatrně vykoukněte ven, protože výtahem do vašeho patra přijedou tři agenti. Zastřelte je a rychle proběhněte do výtahu, kterým sjedete dolů do garáží.

Zde už vás čeká pouze velmi krátká akce. Pokud máte dostatek zdraví, nebude to žádný problém. Garáž je velmi malá, takže se určitě rychle zorientujete. Hlavní je opět postupovat pěkně pomalu a snažit se zlikvidovat protivníky na maximální vzdálenost. Budou se krýt za sloupy, takže bude potřeba použít míření pomocí L1. Možná se vám stane, že bude z teroristy vidět jen noha. Střelba do ní je ale dostatečně účinná. Až vyčistíte garáž, tak běžte k černému autu, u kterého mise končí. Pokud mise nechce skončit, tak trochu běhejte kolem. Jakmile se Petrov dostane do správné pozice, mise je za vámi.

5. LABORATOŘE ZENTURA, OXFORD

- ✗ **Zachraňte rukojmího v místnosti u vchodu do budovy.**
- ✗ **Seberte vzorek katalyzátoru v hlavním skladu.**
- ✗ **Seberte další vzorek katalyzátoru v laboratoři A.**
- ✗ **Najděte poslední vzorek v laboratoři B.**
- ✗ **Lokalizujte a zachraňte druhého rukojmího.**
- ✗ **Zlikvidujte nálože nastražené v podzemním skladišti nebezpečných látek.**

Díky informacím od doktora Petrova se dostáváte na stopu nebezpečných pokusů SRF. Ty probíhají v anglických laboratořích společnosti Zentura. Naneštěstí bylo zjištěno, že teroristé v laboratořích drží také rukojmí. Čeká vás tedy spousta práce. Začínáte skrčení za stolem a hned od začátku nemáte nouzi o živé terče. Musíte se dostat do velké místnosti východně od hlavního vchodu (ten je na sever od vaší počáteční pozice). Hlídají ho dva teroristé, které musíte co nejrychleji zastřelit. Tím ovšem nebezpečí pro rukojmí nekončí, protože do místnosti vtrhnou z jižních dveří ještě další teroristé. Až se zbavíte i jich, běžte k rukojmímu a potom ho odveďte k hlavnímu vchodu (pozor na další útok teroristů).

Po splnění prvního úkolu se podívejte na mapu, kde je označena pozice prvního vzorku katalyzátoru. Dostat se k němu nebude nic těžkého. Ve skladišti nikdo není, takže se jednoduše postavte před pult s katalyzátorem a podržte △. Po sebrání prvního vzorku se vraťte na chodbu a dojděte do laboratoře A. Zde už na vás budou čekat teroristé, takže postupujte velmi opatrně. Stejný postup vás čeká také při získávání třetího vzorku, který je schován v laboratoři B.

Nyní už vám v tomto patře zbývá jen najít a zachránit posledního rukojmího. Ten je ale v zamčené místnosti, kterou neotevřete bez karty B. Jak ale písmeno označující kartu napovídá, nejprve budete muset najít kartu A. Tu má u sebe jeden z teroristů, kteří na vás čekají v nejvýchodnější části chodby. Oba je zastřelte a kartu najdete v jedné z mrtvol. Pomocí karty A si můžete otevřít dveře do laboratoře C. V té je několik dalších teroristů a jeden z nich má u sebe kartu B. Až ji získáte, tak můžete běžet k rukojmímu, který vám sdělí nepříjemnou novinku. V podzemním skladišti je nastraženo několik náloží, které by mohly způsobit obrovskou katastrofu.

Do podzemí se dostanete výtahem. V chodbě přímo naproti jeho dveřím visí na stěně lékárnička, která se vám bude určitě hodit. Také si všimněte nepřítomnosti obrazovky radaru, který je bohužel něčím rušen. Napravo od výtahu je velká místnost s několika teroristy. Pokud se jim podaří zavolat pomoc, přiběhne ještě několik dalších (hlídejte si jediné dveře). Až místnost vyčistíte, použijte svůj dekodér na zneškodnění obou náloží, na kterých vidíte zbývající čas (dekodér připevněte hned vedle nálože a po zneškodnění bomby si ho opět vezměte). Nyní musíte pokračovat chodbou do další místnosti, kde vás opět čeká několik teroristů. Hned za dveřmi vlevo můžete sebrat další lékárničku. I zde přiběhnou do místnosti posily, takže zaujměte pozici někde v koutě, kde vám nemohou vpadnout do zad. Až bude vzduch čistý, tak zneškodněte dvě poslední bomby a dveřmi projděte do krátké chodby se žebříkem, u kterého mise končí.

6. CHEMIČKA NOVAK, ŠVÝCARSKO

- ✗ **Zabraňte teroristům v získání červené rtuti.**
- ✗ **Zabraňte teroristům ve vstupu do kontrolní místnosti.**

Tato mise je velmi specifická, protože v ní budete muset plnit oba úkoly současně. Jste v malé chemičce, ve které se určitě velmi rychle zorientujete. Začínáte vedle kontrolní místnosti, která je jedním z cílů teroristického útoku. Druhým cílem je malá, červeně osvětlená místnost v severozápadním rohu továrny. Po chvilce se uvnitř začnou postupně objevovat vlny teroristů, kteří se budou snažit proniknout do vámi střežených místností. Naštěstí nejdřív útočí jen na kontrolní místnost, takže vaše počáteční pozice je jasná. Držte se v severní části místnosti, kde pokryjete radarem také přístup do místnosti s červenou rtutí.

Vlny teroristů jsou většinou čtyřčlenné. Bohužel se jim občas podaří koordinovaný útok, kterému zkrátka nemůžete zabránit. Vaše jediná šance je bránit kontrolní místnost a když v jejím okolí nikoho nevidíte, tak odběhněte chodbou na sever zkontrolovat rtuť. Pro tu poběží v průběhu celé mise jen jediný terorista, kterého ale musíte včas zastavit. Není to rozhodně jednoduché. Naštěstí není mise dlouhá a po několika pokusech se vám ji určitě podaří s trochou štěstí zvládnout.

7. BIANCA

- ✗ **Vyfoťte na můstku mapu se zakreslenou trasou plavby.**
- ✗ **Získejte nákladový list, ve kterém je zakreslena poloha Tritia.**
- ✗ **Najděte a seberte Tritium.**
- ✗ **Rozmístěte ve strojovně 4 nálože.**
- ✗ **Opusťte loď.**

Začínáte na přídi nákladní lodi jménem Bianca, která převáží do Kolumbie náklad Tritia. Vaším prvním úkolem bude dostat se na můstek a tam vyfotit velkou navigační mapu. Jděte tedy směrem na záď, kde je hlavní nástavba. Cestou budete muset zastřelit pár teroristů, kteří by vám ovšem neměli dělat větší problémy. Až se dostanete do nástavby, tak běžte ke dveřím směrem na záď. Za nimi je schodiště vedoucí na můstek. Zde zastřelíte dalšího teroristu a můžete vyfotit velkou navigační mapu, která se rozhodně nedá přehlédnout.

Po úspěšném splnění prvního úkolu seběhněte po schodech až do podpalubí, kterým se musíte vydat směrem k přídi. Jděte stejnou cestou jako ve druhé misi, ale na konci pokračujte dveřmi směrem na pravobok. Seběhněte schody a na nižší palubě najdete v přídi kapitánovu kajutu, ve které musíte zastřelit kapitána a jeho osobního strážce (potichu otevřete dveře a pokud je překvapíte, bude to velmi snadné). Potom seberte lékárničku, nákladový list a kartu

A. Nyní tedy znáte přesnou polohu Tritia v nákladovém prostoru.

Vyběhněte z kapitánovy kajuty a běžte rovně. Seběhněte krátké schody a dostanete se do nákladového prostoru. Až zastřelíte hlídkujícího teroristu, ze zadní části nákladového prostoru může vyběhnout několik dalších, na které je dobré se v klidu připravit. Zamiřte si na mezeru mezi kontejnery a čekejte na jejich příchod. Než se rozkoukají, budou mrtví. Pokud ovšem nevyběhnou, budete jim muset jít naproti. Po jejich likvidaci se podívejte na mapu, kde uvidíte přesnou polohu Tritia. Běžte k němu a seberte ho. Tím jste splnili třetí úkol a čeká vás likvidace lodi.

Jděte na druhou stranu nákladového prostoru, kde najdete dveře vedoucí do strojovny. Zde položte na podlahu všechny 4 nálože (Setchel Charge), které s sebou nesete. Na poloze vůbec nezáleží. Nyní vás ale čeká zřejmě nejtěžší část mise. Musíte se prostřílet celou lodí až na palubu. V podpalubí bude spousta nových teroristů. Dávejte si hlavně pozor, aby se jim nepodařilo vpadnout vám do zad. Neustále tedy kontrolujte pohyb všech teroristů v dosahu vašeho radaru. Až se dostanete na palubu, čeká vás poslední početná skupinka. Velmi dobře spolupracují v prostoru mezi kontejnery, takže se je snažte zlikvidovat spíše z dálky. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte na příď. Pak už jen sledujte animaci s explozí lodi.

8. PLOŠINA MARINE 12, KOLUMBIE

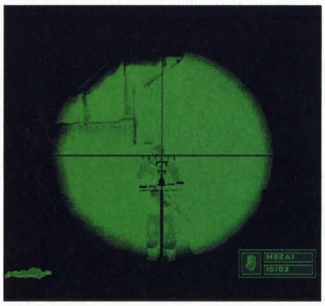
- ✗ **Zachraňte doktora Antona.**
- ✗ **V laboratoři 1 zničte data uložená v počítači.**
- ✗ **Zničte další data v počítači z laboratoře 2.**
- ✗ **Nahrajte data z hlavního počítače.**
- ✗ **Doběhněte na přistávací plošinu, kam pro vás přiletí helikoptéra.**

Nejprve zastřelte teroristu na přistávací plošině přímo před vámi. Díky tomu na vás zaútočí další dva teroristé s kulomety. Pokud ale zůstanete skrčení, tak s nimi nebudete mít na větší vzdálenost žádné problémy. Potom proběhněte chodbou do střední části plošiny, kde je větší prostranství s malou kanceláří. V té drží teroristé doktora Antona. Jak můžete vidět oknem, jeden z teroristů na doktora stále míří. Zastřelte ho přímo skrz okno. Vzápětí nato ze dveří kanceláře vyběhne další terorista s kulometem. Buďte na to připravení a miřte přímo na dveře. Po jeho fyzické likvidaci prohledejte mrtvoly, protože jedna z nich má u sebe kartu B. Pak běžte do kanceláře a promluvte si s doktorem o jeho útěku.

Po splnění prvního úkolu vyběhnou na prostranství dva teroristé. Snažte se je zastřelit skrz okno, nebo si počkejte, až otevřou dveře do kanceláře. Pokud vyběhl jen jeden, tak si hlídejte jižní dveře, za kterými se schovává. Až budou oba mrtví, pokračujte do severozápadního rohu plošiny. Zde budete muset seběhnout dlouhé schody směrem na východ. Pod nimi jsou ovšem dva teroristé, kteří schody ostřelují. Se stojícím nebudete mít žádnou práci, ale ten druhý se šikovně schovává za několika barely. Snažte se ho zasáhnout do hlavy, kterou občas neopatrně vystrčí.

Seběhněte schody a pomocí karty B otevřete dveře vedoucí do nitra plošiny. Při boji uvnitř doporučujeme používat kulomet M249, protože má opravdu velmi slušnou zásobu nábojů v jednom zásobníku. Rychle zapadněte do laboratoře 1, která je nalevo od dveří. Uvnitř ale čeká jeden terorista, kterého se musíte rychle zbavit. Po jeho zabití běžte co nejrychleji do zadní místnosti laboratoře, kde čeká další terorista. Zastřelte ho, odběhněte od dveří a zamiřte na ně. Za pár vteřin totiž do laboratoře vtrhnou rozzuření teroristé, které nesmíte nechat ani rozkoukat. Až budou všichni mrtví, tak běžte k počítači v jihovýchodním rohu místnosti. Na ten musíte umístit svůj dekodér, který během chvilky zničí veškerá data uvnitř. Při čekání na splnění úkolu prohledejte mrtvoly, protože jeden z teroristů by u sebe měl mít kartu A (může být ale také v jiné části plošiny).

Po zničení dat v laboratoři 1 pokračujte do laboratoře 2. Tu najdete v severovýchodním rohu plošiny. Cestou můžete narazit na odpor, takže si musíte dávat pozor na každém rohu. Při ničení dat postupujte stejně jako v laboratoři 1. Potom běžte do chodby uprostřed plošiny a v malé místnosti na jihovýchodě seberte lékárničku. S ní pokračujte do dveří naproti a dostanete se do jídelny. Zde si můžete pomocí karty A otevřít dveře do místnosti s hlavním počítačem. Popoběhněte směrem doleva a otočte se. Spustí se totiž poplach a do místnosti vtrhne větší množství teroristů, které musíte



postřílet hned ve dveřích. Až bude vzduch kolem čistý, tak pomocí dekodéru stáhněte data z hlavního počítače. Nakonec už stačí jen vyběhnout ven a mise je za vámi.

9. CARACAS

- ✗ **Najděte kanystr s červenou rtutí.**
- ✗ **Vypněte laserové paprsky.**
- ✗ **Zachraňte vědce držené teroristy jako rukojmí.**

Začínáte v krátké chodbě vedoucí do recepce. Počkejte, až jeden z teroristů otevře dveře a zastřelte ho. Nevstupujte dovnitř a po chvilce otevřou dveře další teroristé. Poslední terorista s granátometem vyleze po několika vteřinách ze záchodu v severozápadním rohu. Až to budou mít všichni za sebou, tak seberte na jednom ze stolů kontejner s červenou rtutí.

Dál pokračujte chodbou směrem na západ. Ta vede do velké haly, ve které jsou celkem tři teroristé. Otevřete dveře, ukažte se jim a potom se stáhněte. Jeden z nich za vámi vyběhne a stane se tak snadným terčem. Další zaujme pozici vpravo za dveřmi. Vběhněte dovnitř a zastřelte ho. Na konec sejměte jejich velitele na ochozu vlevo. Běžte prohledat velitelovu mrtvolu, která má u sebe kartu A. S tou se vraťte do recepce a otevřete dveře vedoucí na jih. Chodbou se dostanete do další velké haly. Na ochozu jsou dva vědci, kteří nesmí zemřít. Do haly postupně naběhne několik teroristů, takže si budete muset při střelbě dávat pozor.

Vaším dalším cílem je poslední hala v severovýchodní části komplexu. Při vstupu dovnitř si ovšem musíte počínat s maximální opatrností. Opět nejprve jen nakoukněte a stáhněte se. Vyběhne sebevražedný terorista, který to chce mít rychle za sebou. Potom znovu otevřete dveře a postřílejte jeho zbývající kolegy. Dejte si ale pozor na vědce u terminálu vlevo dole. Až budou teroristé mrtví, tak seběhněte dolů a u terminálu vypněte pomocí dekodéru laserové paprsky.

Nyní už zbývá jen poslední úkol mise. Vraťte se do předchozí velké haly se dvěma vědci. Je zde několik teroristů, které musíte rychle zastřelit. Pokud budete příliš pomalí, zastřelí vědce a mise skončí vaším neúspěchem. Až všechny postřílíte, tak ještě přiběhnou dva další teroristé dveřmi ze severu. Jejich zastřelením mise končí.

10. LETIŠTĚ U CARACASU

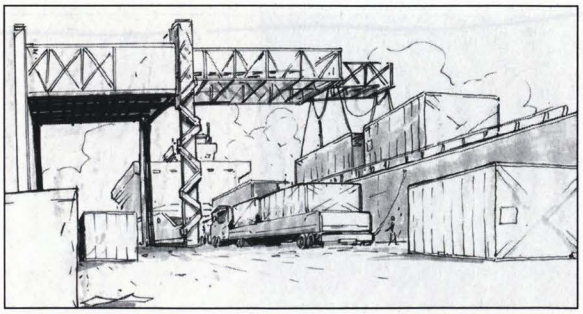
- ✗ **Proniknete do hangáru.**
- ✗ **Najděte a zlikvidujte generála Malika.**

Cílem poslední mise je samotný velitel SRF generál Malik. Vaším prvním úkolem bude proniknout do hangáru s Malikovým letadlem. Ve tmě kolem samozřejmě hlídkuje několik teroristů. Někteří z nich jsou na domech, takže je dobré nejprve si prostor kolem hangáru rychle proběhnout a zjistit jejich pozice. Asi nejrozumnějším postupem je nejprve postřílet všechny teroristy v okolí pomocí pistole s tlumičem. Potom ovšem budete muset přilákat pozornost teroristů schovaných v ubikacích. Jeden z nich má totiž kartu A, kterou bezpodmínečně potřebujete pro vstup do hangáru. Vystřelte tedy z Heklera a na západní i východní straně mapy se objeví několik teroristů. Jsou vyzbrojeni mimo jiné také granátomety, takže nestůjte na jednom místě a snažte se zastřelit je v běhu. U jedné z mrtvol najdete kartu A, pomocí které si otevřete dveře vedoucí do hangáru.

Zde vás čeká opravdu nelehký úkol. Narazíte totiž na elitní teroristy, kteří se s vámi rozhodně nebudou párat. To ale sami poznáte hned za prvním rohem. Po zastřelení stojícího teroristy přiběhnou během několika vteřin další a nemilosrdně na vás zaútočí. Budete stěží stačit nabíjet svého Heklera. Až odrazíte jejich útok, vydejte se směrem do jihovýchodního rohu hangáru. Zde najdete vojáka, od kterého získáte kulomet M249. Ten je v těchto prostorách rozhodně tou nejvhodnější zbraní. Často totiž budete muset vběhnout do místnosti a dlouhou dávkou zabránit svému protivníkovi v opětování palby. A co může být pro takový způsob boje vhodnější než kulomet? Pokračujte směrem do označené místnosti v severovýchodní části hangáru.

Až se dostanete k samotnému letadlu, čeká vás animace s generálem Malikem. Tomu se sice zdánlivě jeho útěk podaří, ale kdo se směje naposled, ten se směje nejlíp. Posledním úkolem hry bude sestřelit jeho letadlo pomocí rakety. V klidu si ho zaměřte pomocí L1 a vystřelte. Není to tak těžké, jak to na první pohled vypadá. Potom už si jen vychutnejte závěrečné titulky.

Jakub Holý



CHEATOVÁ KARTA #001 DELTA FORCE: URBAN WARFARE

TipStation

CHEATY

Následující kód vám otevře cheatovou nabídku, z níž si můžete vybrat nezranitelnost, neviditelnost, tichý pohyb, neomezenou munici (jen některé typy), velikost hlavy a výběr mise. Pak můžete dělat vše, co se vám zlíbí! Cheaty lze dle potřeby zapínat a vypínat.

V úvodním menu stiskněte:
SELECT, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○

TIPY

RADAR

V pravé horní části obrazovky je šikovný displej radaru. Ukazuje, kde na mapě se nacházíte, a výseč, která se nachází ve vašem výhledu. A co je hlavní - nepřátelé jsou na něm znázorněni jako červené tečky. Pokud budete radar pozorně sledovat, zaregistrujete včas jakýkoliv nepřátelský pohyb a většina ošklivých překvapení by se vám tak měla obloukem vyhnout.

MAPA

Na GPS mapě je váš hlavní cíl označen bílým čtverečkem. Pokud jste poblíž protivníka, ale nejste si jisti, kde přesně se pohybuje, stiskněte na D-padu ↑. Tím zapnete infračervené vidění schopné zachytit tělesné teplo, a to dokonce i skrz zeď! Když se vám podaří zachovat si jasnou hlavu a všímat si rozmístění nepřátel, stane se z vás pomocí této schopnosti lovec, ne kořist.

OPATRNOST NADEVŠE

Nejlepší způsob, jak někoho rychle zabít a přitom sám sebe neohrozit, je nahlížet za rohy. Postavte se ke zdi tak, abyste byli čelem k nepříteli a byli přitom na hranici jeho výhledu. Vykloníte se tak, že držíte L1 a zároveň L1 nebo R1 - podle toho, v jakém směru potřebujete. Pokud jste se původně nacházeli mimo jeho pohled, protivník vás neuvidí ani v případě, že jej teď máte přímo před sebou. Zneškodněte jej tedy jedinou ranou do hlavy.

VÝBUŠNINY

Během přestřelek jsou výbušniny naprosto nevyužitelné, mohou vás však snadno vytáhnout z nejedné prekérní situace. Pokud vás pronásleduje skupina nepřátel nebo vám někdo může vpadnout do týla, nastražte na zem několik min nebo jiných výbušnin! Tímto způsobem si ve hře přinejmenším jednou snadno zachráníte kůži.

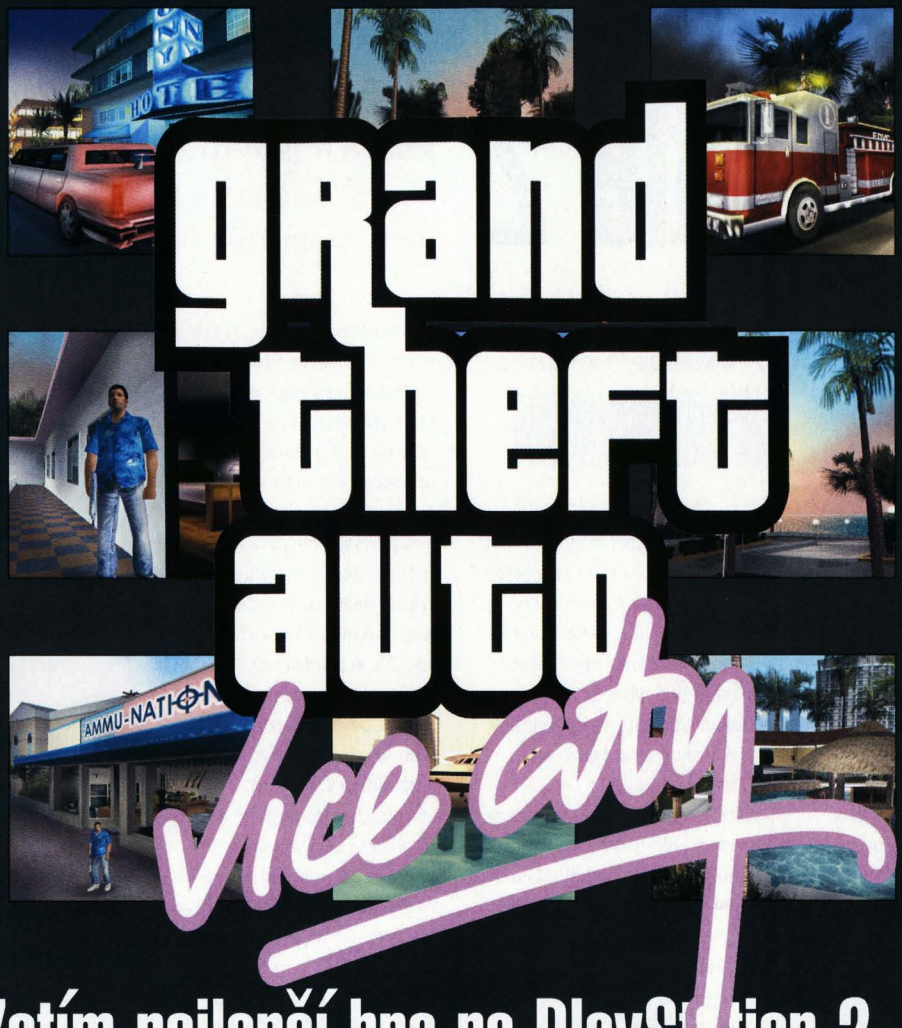
BONUSY

STŘELNICE

Až dokončíte celou hru, zpřístupní se vám úroveň Firing Range. Zde budete mít k dispozici všechny zbraně a můžete cvičit střelbu na pohyblivý terč.

ODKAZY

Recenze - PlayStation Magazín 54 (8/10)
Návod - TipStation 8



Zatím nejlepší hra na PlayStation 2 +
kompletní návod v TipStationu = dokonalé Vánoce.

TipStation

PLUS! Desítky dalších skvělých návodů (včetně Colin McRae Rally 3.0, 007: Nightfire, Hitman 2 aj.), aktualizovaná databáze cheatů, nové tipy, rady. Prostě a jednoduše, 100% návody na PlayStation a PlayStation 2.

9. číslo v prodeji od 21. prosince

Stuart Little 2

Je to sice zase „jen" další plošinovka, kterých jste hráli možná už celé desítky, ale i Stuart má v zásobě pár opravdu pěkných překvapení...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Magenta ■ **RECENZE:** PSM54 - 6/10

Solidní a dobře udělaná hra, která ovšem vypadá zcela průměrně.

Downstairs

První dvě rybky naleznete ve výklenku napravo a další dvě pak o kus dál v protějším rohu místnosti. Poté jděte ke sponě poblíž první dvojice rybek. Za vyhraný závod získáte první prsten. Jděte ke dveřím a po noze stolku kuchyňské linky vylezte nahoru. Po cestě seberete další dva keksy. Odtlačte krabici k mikrovlnce a vyskočte si pro první kostku se Stuartovým obličejem. Seskočte dolů, ve dřezu si vezměte další rybky a po kuchyňské lince se dostaňte až k vystřelovači s hvězdou. Použijte ho k vyskočení nahoru a vydejte se do ventilace. Proběhněte ventilací a posbírejte sušenky. Přeběhněte na druhý konec linky a sjeďte po drátě na odpadkový koš. Nedaleko vás by měla být další kostka se Stuartem. Seskočte z koše a vydejte se do ventilační šachty poblíž. V ní seberte tři rybky a vyjděte v pracovně. Jděte vlevo a nalezněte dvě rybky schované vně stolku. Nechejte se vystřelit na židli a z ní skočte na ťapky. Na stolku leží zlatý kufřík.

Vraťte se zpět na zem a vyskočte na trojici knih u knihovny. Z nich se nechejte vystřelit na knihovnu. Nezapomeňte sbírat rybky a po vysouvajících se knihách se dostaňte k Margalo. Katapultujte se vystřelovačem nalevo a vběhněte do ventilace. Dovede vás až k druhému prstenu. Ventilací se vraťte zpět a přeručkujte si pro keksy a třetí kostku. Seskočte dolů k ptáčkovi a po CDčkách a dvířkách hifi věže přeskákejte až na červenou knihu u akvária. K dvojici rybek sebraných na kompaktech přidejte ještě dvě ležící na skle akvária a další čtyři utopené pod vodou. Seskočte dolů a ventilací na zemi poblíž akvárka přejdete do další místnosti.

Po cestě naleznete tři rybky. Vystřelte se na židli. Seberte rybku a přeskočte na papír se stopami, který visí ze stolu za vámi. Přeběhněte na druhou stranu, skočte na opěradlo židle, vezměte si rybku a seskočte dolů na židli. Ručkováním si vysbírejte rybky a vyskočte zpět na stůl. Ze svíce uprostřed stolu si vezměte další Face Block. Chyťte se balónku a odplachtěte na stolek. Zde si z kufru vezměte další život a druhým balónkem odleťte pro zlatý klíč od kufru v předchozí místnosti. Jděte k ventilaci, kterou jste sem přišli.

Skočte do květináče napravo od ní a po květině vylezte nahoru. Po sesbírání všech rybek seskočte na skříň poblíž. Přeskočte na příborník, odtlačte kostku k sudu s rybkou. Tu si seberte a přeskočte na svíci nalevo. Najděte rybky a pátou kostku a vraťte se dospod. Přeskočte k tlačítku na stolku a ocasem do něj bouchněte. Otevře se skříňka, na které stojíte, a v té najdete pár keksů. Ze skříňky se vraťte na příborník a z něj si skočte pro rybku na vedle stojící židli. Pod stolky si seberte rybky, zkontrolujte, jestli jste některou nezapomněli, a pokud jste je doteď nalezli všechny, mělo by jich být přesně šedesát, což je počet potřebný k získání dalšího prstenu.

Dveřmi se vydejte do kuchyně a nasypte keksy do misky. Dostanete prsten. Jděte do pracovny a klíčem otevřete kufr se čtvrtým prstenem. Dveřmi vedle židle se dostanete do poslední místnosti, obývacího pokoje. Pro získání 100% je potřeba najít i zbývajících dvacet rybek, ale s tím by už neměl být žádný problém. Jděte doleva okolo křesla a po truhlici se dostaňte až k podstavci s poslední kostkou. Vraťte se ke dveřím, kterými jste přišli. Katapultujte se z vystřelovače u křesla nalevo. Přeskákejte až na stůl a promluvte si s ptáčkem. Přijměte úkol a v časovém limitu sesbírejte dvacet hvězdiček. Tak získáte další prsten.

Knihy na druhém konci stolu zneužijte k přeskočení na gauč a dostaňte se na stolek za ním. Odsuňte kostku k váze a seberte si filmovou klapku, získáte bonusový filmeček. Seskočte dolů a pak na židli u schodů z kostek vedoucích na krb. Ten vás zavede k poslednímu prstenu v této úrovni.

Central Park

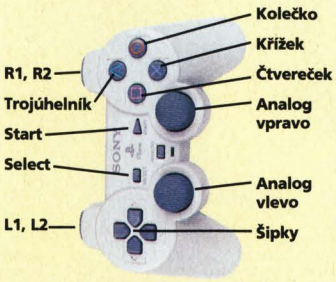
Otočte se o 180 stupňů a seberte prvních osm rybiček ležících na okraji pískoviště. Po násadě zapíchnuté lopatičky si vylezte pro další dvě rybky a seskočte dolů. Na povalené formičce na bábovičky najdete zlatý kufr.

Slezte z pískoviště, najděte párek keksů pod zavřenou brankou a pak se zaměřte na hrábě u odpadkového koše. Vyšplhejte po nich, sesbírejte rybky a přeskočte na lavičku. Seberte si sušenky a bouchněte do tlačítka. Seskočte z lavičky a seberte si první kostku. Na pískovišti přeskákejte po vysunutých blocích, seberte další kostku. Po schodech přejděte do další části.

Na schodech najdete tři rybky a napravo od nich Margalo. Nabídne vám získání prvního prstenu, pokud stačíte na člunu projet dráhu ve vymezeném čase. Pokud budete sbírat bonusový čas, měli byste mít první prsten v kapse.

Pokračujte k Restart Pointu a od něj pak doleva. Vyskočte na zídku za ptákem a přeběhněte po spadlých hrabičkách ke třetí kostce. Po cestě k ní naleznete čtyři keksy. Seběhněte po schodech až dolů a vraťte se nahoru k lavičce. Vyběhněte po spadlém prkně nahoru a pak k červenému cosi na druhém konci. Vystřelte se na opěradlo

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Skok
Čtverec » Hod
Kolečko » Otočka
L1 » Statistika
R1 » Rychlý běh
L2/R2 » Natáčení kamery
L2+R2 » Pohled se zaměřovačem
Select » Inventář

a přeběhněte po něm k ocasu draka uvízlého v koruně stromu. Vylezte po ocase a skočte si pro kostku. Po špagátu draka sjeďte do koše a odtud si skočte pro tajný prsten. Opět seběhněte po schodech až dolů a podél levé stěny doběhněte ke koníkovi. Dejte si s ním závody v běhu (R1 urychluje). Po vítězství získáte třetí prsten.

Na podstavci fontánky naleznete dvě rybky, pod brankou u Sníž-kovy tlapky další dvě. Skočte na první ze tří bazénků, posbírejte vše, co naleznete, a takto se dostaňte až na třetí bazének k páté kostce. Keksů by už mělo být přesně šedesát. Vyběhněte zase po schodech nahoru až k červené misce, do které nasypte rybičky. Seběhněte z kopce do dětského hřiště. Od Restart Pointu jděte rovně a po železné konstrukci vylezte nahoru. Seskočte na sousední trám a po kabelu sjeďte pro poslední kostku. Vraťte se ke konstrukci a pokuste se z pneumatiky šikovně spadnout do její vnitřní strany, kde naleznete filmovou klapku.

Vyskákejte po schodech dřevěné budky a spadněte do díry před klouzačkou. Přeručkujte si pro zlatý klíč. Sesbírejte si zbývající keksíky a doběhněte si pro poslední dva prsteny.

Upstairs

Hned kousek od startu narazíte na kamarádku a první možnost, jak získat prsten. Ve formulce autodráhy musíte sbírat hvězdičky obdobně jako v prvním kole, ale budete to mít o to těžší, že nesebrání několika hvězdiček znamená díru v dráze a tím pádem i váš konec.

Od schodiště jděte dozadu a zalezte do prvních dveří vedoucích do ložnice. Nalevo od dveří je kolečko, ze kterého se vystřelte na židli a po stole přeběhněte do knihovničky. Po cestě seberete šest keksů a v nejvyšší přihrádce nalezněte zlatý klíč. Z knih přeskočte na sousední stůl, seberte si rybku a přeskočte na polici, kde je první kostka. Vyskočte do okenního rámu, odkud přeskočte na okraj postele s rybkou. Na posteli je balónek, který vás odnese ke dvěma rybkám. Seskočte dolů, seberte si keksy v rohu u kufru a jděte k nedaleké knihovničce. V ní si seberte tři sušenky a vraťte se k žebříku.

Vyskákejte po žebříku nahoru, sesbírejte rybky a sjeďte po kabelu nad postel. Spusťte se dolů, seskočte na postel a z jednoho okraje si seberte keksy a z druhého druhou kostku. Znovu se chytněte kabelu, ale tentokrát dojeďte až na konec. Seberte rybky a chytněte se balónku. Na polici, kam vás odnese, jsou poslední dvě rybky a tajný prsten.

Vyběhněte z pokoje a přeběhněte do protějšího pokojíčku malé Stuartovy sestřičky. Vyskákejte po kostkách poblíž Restart Pointu a sesbírejte si rybky. Skočte na balónek, který vás odnese k dalšímu keksu a třetí kostce.

Spadněte dolů na židli s rybkou a z ní přeskočte na stolek u postýlky. Sklouzněte do postýlky a vysbírejte si keksy. Skočte na zem a vydejte se za Margalo, u které si zastřílíte po balónkách. Získáte tím třetí prsten.

Posuňte malou kostku tak, abyste mohli vyskákat k balónku a nechat se odnést na okraj postele. Seberte keks a bouchněte do tlačítka. Vysunou se šuplíky prádelníku, po kterých vyskákejte pro čtvrtou kostku. Po jednotlivých poličkách s rybkami se dostanete k Restart Pointu.

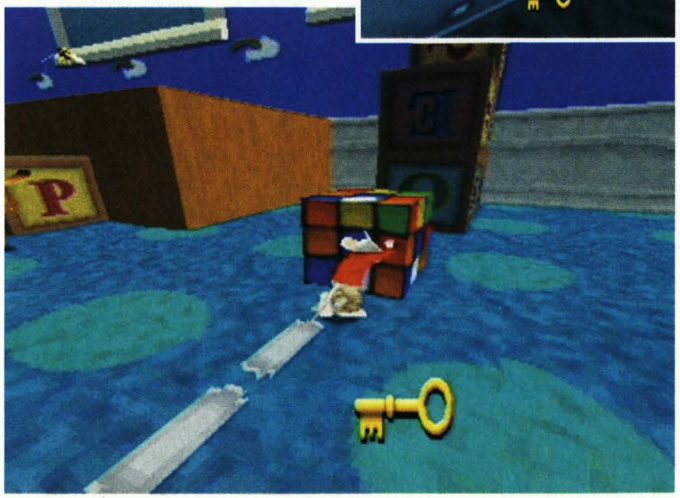
Proběhněte ventilací do koupelny, přeskočte na vedlejší polici, seberte si dvojici rybek a chyťte se balónku. Doleťte až k nataženým špagátům s pověšenýma osuškama a sklouzněte se zhruba do půlky prvního provazu. Přeskočte rychle na druhý a dojeďte až na druhý konec špagátu. Seberte si rybky a pátou kostku. Seskočte dolů.

Vykoupejte se ve vaně, seberte si rybky a klapku. Nyní byste měli mít dostatečný počet keksů k výměně za prsten.

Přeskákejte na prádelník a chytněte se svislé tyče. Vyšplhejte po ní nahoru a skočte si pro poslední kostku. Vydejte se k toaletě a po stojící roli toaletního papíru se dostaňte na mísu. Přes vanu, toaletní papír a radiátor se dopracujete až ke zlatému kufříku s prstenem. Pátý prsten získáte po nasypání keksů do misky nedaleko místa, kde jste začínali, a šestý pak z hodin po překonání šestice kostek se Stuartovým obličejem.

Sewers

Přeskákejte po kostkách s rybkami a po druhém břehu, než jste začínali, doběhněte k Restart Pointu. Začněte skákat po plošinkách až ke kostce a po cestě sbírejte rybky. Pak pokračujte dál. Až budete opět na břehu, posbírejte si rybky na obou březích a najděte schovanou truhličku. Vraťte se zpět na břeh, kam jste původně přeskákali, a vylezte po stěně s ťapkami. Doběh-



něte do potrubí a projděte jím do další místnosti.

Přeskočte na velkou kostku s keksem a poté i na druhou kostku pod ní. Dejte pozor na šneka a vydejte se podél levé stěny k bedně s elektrikou. Vylezte nahoru, seberte si rybky a druhou kostku. Seskočte dolů a po potrubí, ze kterého uniká pára, si přeběhněte pro třetí kostku.

Seberte si rybky z okraje schodiště a spodní části místnosti a vydejte se za Margalo. Přijměte úkol se skateboardem a sesbírejte všech pětadvacet hvězdiček. Získáte další prsten a budete se moci vydat dál.

Projděte spojovací chodbou na schodiště a sklouzněte se dolů po jeho okraji. Projděte červenými dveřmi. Skočte dolů ze schodů a vylezte po tlapkách nahoru. Počkejte na odvoz, přejeďte díru a přes vysunující se blok a unikající páru se dostaňte až ke kabelům elektrického vedení. Po nich sklouzněte k Restart Pointu a odtud k balónku. Balónek vás odnese k modrému prstenu.

Až projdete dveřmi, chytněte se balónku a nechejte se vynést nahoru. Ve ventilační šachtě vysbírejte rybky a na jejím konci zabijte obřího pavouka. Za ním naleznete zlatý klíč. Vylezte z ventilace a sklouzněte se po okraji schodiště do prostředního patra. Vstupte do klimatizace.

Vysbírejte si rybky a skočte do vody. Zde jich taky pár je a na konci podvodní chodby na vás bude čekat čtvrtá kostka. Vraťte se do místnosti, odkud jste připlavali, a najděte stupínky, po kterých vylezte. Po prknech a sudech se dostanete až ke zdánlivě slepému konci. Přeručkujte a přeskočte ke stěně. Vytáhněte se nahoru a vylezte na potrubí. Z něj si seberte bonusový filmeček. Nyní byste měli být schopni získat prsten za keksy a zároveň odemknout zlatý kufřík. Vraťte se tedy k místu, kde jste začínali, a získejte další dva prsteny.

Od Margalo na začátku úrovně se vydejte pootevřenými dveřmi. Vylezte po kabelu na osvětlení a doskákejte si pro pátou kostku. Projděte do přilehlé místnosti a vylezte do horní části. Musíte si dát pozor na probíjející elektřinu a dostat se až k poslední kostce. Potrubím doběhněte k Margalo a broukovi, s nímž si dejte závod. Po získání pátého prstenu si ve vodě seberte poslední rybky a po pohybujících se kostkách doskákejte k prstenu.

Back Alleys

Napravo od vás bude sloupek, po kterém vylezte nahoru a přeskočte k díře v plotě. Proběhněte další dírou, seberte rybku a vylezte po bednách nahoru. Sesbírejte další rybky a vylezte dírou na bednu. Přeskočte na popelnici a z ní na parapet nedalekého okna. Chytněte se kabelu a sjeďte po něm pro klíč. Seskočte dolů, posuňte krabici od číny a po ní vyskočte nahoru. Přeběhněte po prkně ke kontejneru a proběhněte na jeho druhý konec. Vylezte na parapet, seberte rybky a první kostku.

Vraťte se na začátek úrovně a po schodech vylezte nahoru. Jděte rovně a vydrápejte se na pyramidu z beden. Přeskočte na sud a přeběhněte k dalšímu oknu. Po mřížích si vylezte pro keksy a druhou kostku. Seskočte dolů a zamiřte k Margalo u balónku na další pyramidě z beden. Vezměte si rybky pro Montyho a zahrajte si mezihru s balónky. Přeskočte na nedaleké okno a společně s rybkou seberte třetí kostku.

Vystřelte se skákadlem poblíž šneka na prkno a přeručkujte po něm na krabici. Seberte si sušenky po obou stranách lávky a vyskočte na ni. Na popelnici, která je nedaleko jejího konce, je čtvrtá kostka. Znovu se vraťte na začátek a odsuňte krabici od číny k bednám. Po ručkovacím prkně se dostanete až na nejvyšší bod, ze kterého si po kabelu zajeďte pro pátou kostku.

Z místa, odkud jste se sklouzli, vede další cesta dírou v plotě. Seberte rybky, které vidíte, a nezapomeňte se stavit pod kontejnerem pro bonusový filmeček. Přes hnědou bednu, popelnici, kontejner a parapet vede cesta až k tlačítku klimatizace, do něhož bouchněte a skočte si pro prsten do ventilace. Další dírou v plotě se vydejte dál. Do otevřené garáže zatím nechoďte, ale zamiřte na víko od popelnice a po prkně dál na další prkno opřené o sud. Vyskočte na bednu po pravé straně a z ní na okraj okna. Po kabelu sjeďte pro poslední kostku. Nyní si v garáži můžete sebrat rybky a přeskákat po kostkách pro další prsten.

Přes prkna se vraťte zpět k bedně, ze které jste se dostali ke kostce, a promluvte si s ptačí kamarádkou. Vyhrajte další prsten a po pyramidě z beden vyskákejte pro prsten ukrytý v kufříku. Pokud jste nic nezapomněli, mělo by stačit odnést keksy do misky a úroveň by měla být splněna na 100%.

Garbage Barge

Vylezte na stožár za vámi a sklouzněte se po kabelu ke kostce. Nalevo od vás bude letadýlko a možnost získání prvního prstenu. Seskočte dolů a vlezte do nízké šachty poblíž Restart Pointu. Zde naleznete jen bonusový filmeček. Vraťte se na palubu a oběhněte hromadu s odpadky. Seberte keksy, u pavouka a po bednách si vyskákejte pro sušenky.

Seskočte do podpalubí a utíkejte směrem od vážky. Chytněte se konstrukce na ručkování a seberte rybky po obou stranách nádrže, teprve pak si skočte pro kostku. Seskočte dolů a vysbírejte všechny rybky, co zde najdete. Projděte ventilací a po železných výstupcích přeskákejte na vyvýšené místo. Chytněte se růžových ťapek pro ručkování a přeručkujte ke druhé nádrži. Zde už stačí jen přeskákat k balónku a z něj si skočit pro modrý prsten.

Skočte dolů, prokličkujte mezi párou, seberte rybky a další kostku a nechejte se balónkem vynést na palubu. U stěny kapitánského můstku jsou dvě hromady beden. Na jedné jsou jen rybky a na druhé i kostka. V tuto chvíli byste měli mít dostatečný počet rybek pro získání dalšího prstenu. Vyskočte na dvojici beden a z nich na záchranný člun. Na přídi nebo zádi se chytněte prkna a přeručkujte pro kostku.

Najděte Margalo u skateboardu a vyjezděte si další prsten. Vracejte se směrem na příď po levoboku a zamiřte ke kapitánovi na můstek. Naházejte rybky do misky a vyskočte na palubní desku. Po balóncích se dostaňte až na poličku s klíčem a z ní na ovládání na stěně. Seberte kostku a přeskákejte si pro zbytek rybek a poslední kostku. Ke splnění úrovně zbývají už jen prsten v kufříku poblíž místa, kde jste začínali, a další získaný po přeskákání šestice kostek.

Falcon Boss

Finální úroveň je čistě letecká. Musíte sbírat baterie, abyste mohli křížkem aktivovat zrychlení a zasáhli jestřába. Snažte se do ničeho nevrazit a pokud budete poškozeni, vezměte si klíč. Jestřáb skončí po pěti úspěšných nárazech letadlem.

Lukáš Kolínský

Firebugs

Možná jste se na závodní dráze ještě nikdy nebavili tak, jak vás to čeká v téhle hře. Tak na co ještě čekáte?

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** ATD ■ **RECENZE:** PSM57 8/10

Futuristická závodní arkáda plná výborných nápadů a s širokou nabídkou zbraní,

Tato hra má v podstatě velmi jednoduchou strukturu. Existuje zde pět základních světů a na každém z nich jsou dva okruhy. Na nich budete závodit v celkem třech soutěžích, které se liší hlavně obtížností. Na počátku je ovšem přístupná pouze nejnižší soutěž a účast v obou vyšších si budete muset postupně vybojovat. A jediným možným způsobem, jak toho docílit, je vyhrát všechny závody v nižší soutěži.

Všechny závody začínají kvalifikací, ve které budete bojovat o účast ve velkém finále. Vítězství v této kvalifikaci je velmi důležité, protože při vašem neúspěchu vás čekají celkem tři rozjezdy, ve kterých se utkáte se všemi ostatními neúspěšnými závodníky. Za jednotlivé rozjezdy získáváte body, podle kterých se na závěr kvalifikace rozdělí postavení na startu. Pokud tedy zvítězíte hned v úvodní kvalifikaci, ušetříte si spoustu času. O postavení na startu ani tak moc nejde, protože je to prachbídná výhoda.

Finálové závody se konají na těžších tratích a díky většímu počtu kol trvají samozřejmě o něco déle. Navíc jste pod tlakem skutečnosti, že jediným úspěchem je první místo. Připravte se tedy na pořádnou přestřelku, protože nikdo z vašich soupeřů nechce prohrát.

Bonusy

Jako ve všech ostatních závodních hrách, i ve *Firebugs* máte možnost vyhrát něco navíc. Tou nejlákavější motivací pro vás určitě budou tři bonusové módy, které si můžete odemknout vítězstvím v jednotlivých soutěžích:
PHOENIX LEAGUE
Destructor Mode

AURORA LEAGUE
Sledgehammer Mode

SONIC LEAGUE
Eliminator Mode

Kromě těchto tří módů je zde ale také něco extra. Po vítězství v Sonic League se vám totiž zpřístupní závody na ledu, které opravdu pořádně prověří vaše řidičské umění. Led vám rozhodně nic nedaruje a i ty nejmírnější zatáčky vám dokáží nadělat obrovské problémy. A určitě vás potěší, že tento mód je přístupný i pro dva hráče.

Nesmíme se zde také zapomenout zmínit o získávání speciálních nátěrů pro jednotlivé Firebugs. Ty získáte, pokud s pilotem zvítězíte v závodě na jeho domovském světě.

ARCHIPELAGO

Kvalifikace - Arca Ruins

Kvalifikace na tomto jednoduchém okruhu by vám neměla dělat problémy (pokud vás nepotká obrovská smůla). Pro úspěch je zde totiž důležitý jen co nejpreciznější průjezd třemi tunely, ve kterých jsou stejné středně prudké levé zatáčky. Nejspolehlivější technikou je asi průjezd středem nebo vnějškem. To vám totiž umožní zatáčet co nejmírněji, a tak ztratit méně rychlosti. Při průjezdu vnitřkem sice můžete něco málo získat, ale je zde příliš velké nebezpečí nájezdu na vnitřní stěnu, která by vás mohla nepěkně rozhodit. Pokud si ale opravdu věříte a podaří se vám sebrat nějaké to turbo, můžete zkusit průjezd po vnější stěně, na které ztratíte zaručeně nejmíň rychlosti.

Místem, které může pozlobit, je velmi mírné esíčko mezi prvním a druhým tunelem. Je zde totiž nerovný povrch, na kterém můžete při rychlejší jízdě nadskočit a po dopadu se otočit. Bez turba by to ale hrozit nemělo.

Závod - Sacred Light

Závod je stejně jako kvalifikace velmi snadný. Jde o krátký okruh, který se jede rovněž proti směru hodinových ručiček a má tři dlouhé zatáčky. Ty jsou ovšem o něco mírnější než na okruhu Arca Ruins, takže také jejich průjezd bude vyžadovat trochu jinou techniku. Díky jejich širšímu poloměru by se vám průjezd vnějškem vyloženě nevyplatil. Navíc je oblouk vnitřní stěny poměrně mírný, takže se nemusíte bát žádných skoků, které by vás rozhodily. Na výjezdu se nebojte využít pravé stěny, která je rovněž velmi mírná.

Zpestřením okruhu jsou dva krátké tunely, které tvoří téměř neznatelné pravé zatáčky. Pro jejich bezchybný průjezd je tedy lepší najet si do levé části vozovky, protože tak vznikne velmi příznivý úhel. Prostě je projedete rovně a neděláte si s nimi žádné starosti.

DROID GARDENS

Kvalifikace - Lower Arboretum

Kvalifikační okruh je opět velmi jednoduchý. Jde v podstatě o velký ovál, který se výjimečně jede po směru hodinových ručiček. Většinu jeho délky tvoří dvě velmi mírné pravé zatáčky. Ta procházející cílem je sice o něco prudší, ale i při jízdě s turbem ji není problém zvládnout bez brždění. Zkrátka se držte vnitřku a věnujte se jen bezpečné vzdálenosti od zvednutého okraje dráhy.

Zpestřením okruhu jsou dva krátké úseky, ve kterých se trať rozdvojuje. Zde je volba velmi jednoduchá. Průjezd po nižší dráze je totiž o tolik rychlejší, že uvažování o té horní je zcela bezpředmětné. Její velkou nevýhodou je totiž skok, kterému se ve vysoké rychlosti nevyhnete. A skok znamená riskantní dopad, který by vás mohl stát celý závod.

Závod - Mecha Memorial

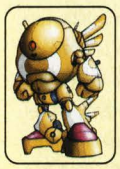
Samotný závod není o mnoho těžší. Stejně jako na kvalifikačním okruhu zde totiž najdete dvě základní mírné zatáčky, které jsou ovšem levotočivé s klopeným vnějším pruhem. V té prv-

Piloti

Pokud chcete ve hře uspět, budete si muset najít pilota, jehož základní zbraň pro vás bude alespoň malou výhodou. Některé vám totiž mohou pomoci udržet pozici, pomocí jiných naopak pozice získáváte.

GISMO - AERIAL CITY
Gismo jezdí na velmi obratné tříkolce, která má ale bohužel tendenci jít do smyku o něco rychleji než ostatní. Jeho zbraní je svazek raket, které dokáží soupeře před vámi pořádně rozhodit i na dost velkou vzdálenost.

KARRIE 3 - ARCHIPELAGO
Karrie 3 je dívka, která pro změnu ovládá velmi stabilní čtyřkolku. Ta vám umožní velmi precizní jízdu i na větších nerovnostech. Také její zbraň je rozhodně jedna z nejlepších. Jde o kruh hvězd, které rozhodí všechny soupeře ve vašem bezprostředním okolí. Stačí se tedy přiblížit a mají to spočítané.



ZERO - DROID GARDENS
Jde o jediného robota, který je v podstatě sám závodním strojem. Jde o netradičně uspořádanou čtyřkolku, jejíž chování je někde mezi tříkolkou a čtyřkolkou. Jeho zbraní je plazmový kanón, který se automaticky zaměří na soupeře před vámi. Není ale příliš účinný.

BOW - TERRIAN DUNES
Tento kluk sedlá zřejmě jeden z nejlepších strojů ve hře. V podstatě je to futuristická motorka se sajdkárou, která se také jako skutečná motorka chová. Zpočátku vám může připadat trochu zvláštní, ale spojení obratnosti a přilnavosti je prostě vynikající. Navíc má jako zbraň velmi účinný svazek raket, který pokryje docela velkou plochu.

KAMI - SKY PORT
Kami jezdí na druhé tříkolce ve hře. Tentokrát je ale jedno kole vepředu a její stroj tedy nemá stejnou obratnost jako Gismův. Její ledová ostří na kolech jsou také velmi slabou zbraní, takže celkem není o co stát.

ní ovšem klopenou část nikdy nepoužívejte, protože je velmi mírná a nájezdem na klopenou část byste zbytečně ztratili rychlost (při přejezdu na klopenou část se tomu nikdy nevyhnete). U druhé zatáčky těsně před cílem je to ale jiné. Pokud používáte turbo, je zde průjezd klopenou částí nutností, se kterou musíte počítat už při nájezdu.

Kromě dvou hlavních zatáček je na tomto okruhu jen několik drobných vlnek, které nevyžadují žádnou zvláštní techniku průjezdu. Snad jen v pasáži za cílovou rovinkou si musíte dávat pozor na nájezd do kratičkého tunelu. Pokud zde totiž půjdete do zatáčky příliš pozdě, vynese vás to na zvednutý okraj a to by mohlo znamenat výraznou ztrátu rychlosti nebo dokonce otočení vozu.

TERRIAN DUNES

Kvalifikace - Desert Konnor

Konečně je před vámi okruh, ve kterém můžete naplno ukázat své umění. Je zde totiž několik míst, která vás rozhodně prověří. A začíná to hned za startem, kde si musíte pečlivě najet na levou stranu, protože vpravo se trať zvedá a mohla by vás velmi snadno otočit. Nebojte se pro jistotu najet na vnější stěnu. Pořád je to lepší, než mírný skok na zvýšení vpravo. Následuje mírná levá zatáčka, která by problémy dělat neměla.

Za ní vás ale čeká pořádné zpestření. Jde o kulatý tunel, ve kterém si můžete naplno vychutnat jízdu po stěně. Hlavně se ale musíte soustředit na správný výjezd. Vaším cílem musí být opuštění tunelu po zemi a přesně středem. Pokud z něj totiž vyjedete po stěně nebo nedej bože ze stropu, máte na problém zadělano opravdu důkladně. Za tunelem je totiž další rozdvojený úsek, ve kterém je podstatně bezpečnější levá nižší dráha. Na rozdíl od předchozích podobných úseků není horní dráha o tolik pomalejší. Můžete na ní totiž najet po stěně a tím se vyhnout zpomalujícímu skoku.

Před vámi je závěrečný tunel, který je ale o něco lépe zvládnutelný než ten předchozí. Na rozdíl od něj se zde navíc vyplatí výjezd o něco více vlevo. Čeká vás totiž cílová páska, za kterou je dobré najíždět na levou stěnu.

Závod - Pretoria Mines

V průběhu závodu se pobavíte přinejmenším stejně jako při kvalifikaci. Je zde totiž ještě o něco více tunelů a navíc už nejde jen o zatáčky v jednom směru. Ale nepředbíhejme. Za startem vás čeká dlouhá levá zatáčka, který si přímo říká o průjezd po vnější stěně. Zatáčka přechází plynule do tunelu, ve kterém je ale pravotočivá zatáčka. Přejezd na protější stěnu by vám ale neměl dělat problémy. Na konci tunelu si najeďte mírně doprava, protože vás čeká táhlá levá zatáčka, která je zhruba uprostřed rozdělena na dva proudy. Výhodnější je bezesporu ten vnitřní, který se dá projet po mírném klopení ve středu dráhy.

Za touto zatáčkou vás čeká vrchol okruhu. Jde o dlouhý tunel, ve kterém projedete celkem tři zatáčky. Základem úspěchu při jeho průjezdu je přesné načasování přejezdů ze stěny na stěnu. Pokud totiž přejíždíte brzy, rozhodí vás to a ztratíte rychlost. Pozdní nájezd je ale ještě horší, protože se můžete velmi snadno otočit. Hlavně nevyjíždějte na stěny příliš vysoko, protože byste se mohli nechat unést a následující zatáčku už byste nezvládli. Zvlášť pozor si dávejte při výjezdu do prostoru startu a cíle.

SKY PORT

Kvalifikace - Narth Bay

Hned na první pohled vám bude jasné, že na tomto okruhu si budete muset zvyknout na úplně jiný styl jízdy. Jsou zde sice nájezdy na stěny a tunely, ve kterých se toho dá využít, ale není to příliš efektivní. Ostatně si to můžete vyzkoušet hned na začátku, kde vás čeká dvojitá levá zatáčka vedoucí tunelem. Jednoznačně nejlepším způsobem průjezdu je totiž držet se rovné části trati uprostřed. Nájezdy na vnější stěnu dopadají díky tvrdšímu přechodu většinou špatně. Navíc byste měli na výjezdu spoustu starostí.

ných míst, na kterých se vám může riskování zle nevyplatit. To poznáte hned v prvním tunelu, který vytváří velmi dlouhou levou zatáčku. Jeho povrch je lehce zvlněný, takže se v něm může váš vůz snadno vznést a připravit vás o část drahocenné rychlosti. Naštěstí je zde o poznání příjemnější přejezd na stěnu než na kvalifikačním okruhu, takže se můžete zatáčkou v pohodě prohnat po stěně. Jen si dejte pozor na výjezd, kde se velmi snadno dělají chyby. Za tunelem je totiž skok, který by vás mohl vynést mimo trať, která zde nemá žádné ochranné stěny.

Pokud si ale chcete zajezdit po stěnách, potěší vás následující úsek s krásným kruhovým průřezem. Je ale velmi technický a neodpustí vám špatné načasování změny stěn. Tady to chce zkrátka trénink.

Za kruhovou částí trati vás čeká další hranatý tunel, ve kterém se musíte držet středu. Navíc vás na konci zatáčky čeká skok, který vás může díky prokluzu kol stát rychlost. Při skoku se tedy snažte na chvilku nezatáčet a dopadnout na nenatočená kola. Následující zatáčka vedoucí do cílové rovinky je krátká a mírná, takže před ní klidně můžete použít turbo.

Závod - Processor Circuit

Následující závod vám naznačí, kam se bude ubírat narůstající obtížnost hry. Opět je zde totiž několik obtíž-

Ještě o něco zapeklitější je situace v nájezdu do dalšího tunelu. Zde vás totiž čeká také skok, kterému se prostě nevyhnete. Jednoznačně nejjistější zvládnutí skoku vám ale zaručí nájezd po pravé straně dráhy, kde bude skok díky náklonu trati nejnižší. Pokud si věříte, tak můžete zkusit najíždět rovnou na vnější stěnu, která vás zatáčkou krásně provede. Ze stěny to pozvolna řízněte na vnitřní stranu zatáčky a pak už si jen vychutnejte velmi dlouhou cílovou rovinku.

AERIAL CITY

Kvalifikace - Sky-Seer Complex

Čeká vás nejrychlejší okruh nejnižší soutěže. Připravte se na táhlé klopené zatáčky, ve kterých brzdy vašeho vozidla rozhodně neprověříte. To si ostatně můžete vyzkoušet hned v prvním tunelu, kterým proletíte jako blesk. Jeho první zatáčka je totiž velmi mírná. Horší už to bude v zatáčce druhé. Pokud ale správně načasujete okamžik zatočení, tak z tunelu doslova vyletíte.

Následuje rozhodující část trati. Před vámi je totiž krátká rovinka, za kterou je klesající trať s mírnou levou zatáčkou. Pokud zde máte moc velkou rychlost, tak váš stroj skočí a vy tak riskujete špatný dopad a smyk, který vám celý okruh zkazí. Pokud se chcete skoku vyhnout, budete muset najet na pravou stěnu, po které vjedete do tunelu bez skoku. Po vjezdu do tunelu ale co nejrychleji přejeďte na levou stěnu, protože je před vámi pravá zatáčka.

Poslední část okruhu už zvládnete levou zadní. Před vámi je už pouze další tunel s klopenou levou zatáčkou, u které stačí přesně trefit nájezd tak, aby byl výsledný oblouk co nejmírnější. To vám ale jako zkušeným závodníkům určitě nemusíme připomínat.

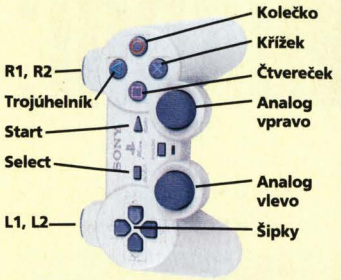
Závod - Martel Connection

Závodní okruh je sice také velmi rychlý, ale přeci jen bude vyžadovat o něco více soustředění. Počáteční klesání sice nevypadá nijak zrádně. Na lehkém horizontu zhruba uprostřed klesání nehrozí ani žádné velké skákání. Potom vás ale čeká problém v podobě o něco prudší levé zatáčky, která se projíždí velmi nepříjemně. Jde totiž v podstatě o dvojitou zatáčku, ve které hrozí najetí na vnitřní okraj a tím i nezanedbatelné časová ztráta. Pokud ale nemáte nějakou extrémní rychlost, neměla by vám po několika cvičných průjezdech dělat problémy.

Za touto zatáčkou vás čeká opět místo, ve kterém dostanete šanci ukázat své jezdecké umění. Před vámi je horizont, na kterém váš stroj rozhodně skočí. To ale samozřejmě není ve vašem zájmu, takže budete muset hledat cestu, jak se tomu vyhnout. Naše rada je nasnadě. Najeďte si kousek před horizontem na levou stěnu a po té úsek překonáte bez výraznějších problémů. Pak už si jen vychutnejte prudkou levou, která se vyplatí pro změnu po pravé stěně.

Jakub Holý

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Levý analog » Zatáčení
Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Zpátečka
L1 » Použití levé zbraně
R1 » Použití pravé zbraně
L2 » Změna pohledu
R2 » Pohled dozadu

Zbraně

Podstatnou součástí této hry jsou zbraně. Pro váš úspěch je tedy bezpodmínečně nutné naučit se je správně využívat. Nebudeme se zde věnovat základním zbraním, které jsme popsali u jednotlivých pilotů. Ty totiž nikdy výsledek závodu výrazně neovlivní. Zde se bavíme o superzbraních, které vám mohou jediným použitím vyhrát závod.

Ve hře narazíte na dva základní druhy zbraní. Tím prvním jsou zbraně útočné, pomocí kterých můžete pozlobit své soupeře. Zde patří mezi nejúčinnější ty, které nepotřebují zaměřování. Dobrým příkladem je energetická vlna, která po odpálení rozhodí všechny jezdce kolem vás. Ještě lepší je ale naváděná raketa, která automaticky zasáhne vedoucího závodníka. Rozhodně se při jejich sbírání držte pravidla, že nevhodné zbraně se musíte co nejrychleji zbavit. Klidně ji vystřelte do prázdna.

Druhým typem zbraní jsou zbraně pasivní. Mezi ně se počítá například turbo nebo štít. Ty se vám hodí, hlavně pokud vedete. V takové situaci je například štít absolutní nutností. Pokud ho tedy nemáte, tak se všech zbraní rychle zbavujte, abyste ho co nejrychleji získali. Když ale jedete na druhém místě, oceníte další z řady pasivních zbraní. Jde o teleport, který vás přesune před nejbližšího soupeře před vámi. Tato zbraň vám může velmi snadno vyhrát nebo naopak prohrát závod.

Duke Nukem: Time To Kill

INFO

■ **VYDAVATEL:** GT ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** N-Space ■ **RECENZE:** PSM8 - 9/10

Doom mixovaný s *Tomb Raiderem*, který si hodně užijete.

Tenhle Duke je sice starý skoro jako svět, ale můžete si za to jenom sami... déle už jsme prostě vašim prosbám odolávat nedokázali.

Už vás nebaví nudné lezení a hledání pák a vypínačů v *Tomb Raiderovi*? Chcete víc akce? Čtěte náš návod, se kterým projdete hru až do konce a získáte všechna tajemství včetně bonusových zbraní. POZOR!! Kvůli absenci cenzury nedoporučujeme dávat hru na hraní malým dětem nebo velmi bujarým stařík̊ům...

TIME TO KILL

Město

Co nejrychleji se zbavte hromady dotěrných prasat a vydejte se do hambaklubu. Hlavně nezabíjejte gogo tanečnice, místo nich by se sem teleportovali další vepříci. Za barem si pohrajte s vypínačem pod pokladnou a jděte do nově otevřené zadní místnosti - SECRET. Přešoupněte dveře skříně a seberte si Atomic Health (Kdopak to tu má pověšené tričko a šortky?). Vyjděte na ulici a vydejte se k šedému autu. Dejte pozor na vepříky na horních plošinách. Jděte k zelenému kontejneru, schovejte si zbraň, podržte ⊗ a až se Duke zapře, odtlačte kontejner pryč - SECRET. V díře, kterou jste právě odkryli, naleznete roztomilý rotačák. Chytněte se žebříku a vylezte po něm do pokoje. Jděte k domině (tatínkové už jistě budou vědět...) a stiskněte akční tlačítko. Dívčina poodstoupí od vypínače, kterým odsunete postel se schovanými Pipebombami - SECRET. Znovu rozsviťte a pokud si potřebujete trochu doplnit energii, ulevte si na toaletě a ze skříně si vezměte přenosnou lékárničku. Vraťte se na ulici k šedému autu a rozhlédněte se po kanále u nápisu Away. Odpalte ho z bezpečné vzdálenosti bombou a skočte do podzemí - SECRET.

Podzemka

Ze stěny si seberte brýle pro noční vidění a na konci chodby střelte do plynových nádrží. Utíkejte dál do podzemky a odemkněte si modrou kartou, kterou byste už měli mít. Z automatu nalevo můžete zavolat Laře (znám jen tu Croftovou) a trochu si vylepšit zdraví v občerstvovacích automatech. Vydejte se cestou nalevo (pozor na Draky) a na konci chodby vstupte do rozvodny. Sejměte prasata a nahoďte elektriku. Vraťte se ke vchodu a vstupte do otevřených dveří. Stiskněte vypínač a zamávejte přijíždějícímu vláčku. Opozdilce postřílejte a střelte do plynové bomby v chodbě. Cesta dál je volná. Zlikvidujte Draky a jeden z nich upustí kartu od dveří místnosti s časovým zařízením. Potřebujete modrý, červený a zelený krystal pro jeho aktivaci.

1. krystal - červený

Jděte chodbou naproti časostroji a na rozcestí zahněte do fialové chodby. Doběhněte do velké místnosti s plošinami zavěšenými na řetězech. Po jednom z nich vylezte až na nejvyšší plošinu a seberte si z podstavce červený krystal. Vydejte se zpět na rozcestí, kde jste předtím odbočili.

2. krystal - zelený

Doběhněte až do místnosti se spoustou ventilačních potrubí. Vylezte na ventilaci nalevo a přeskočte na rameno vedoucí směrem na druhou stranu mostu. Přeskočte na další potrubí a vytáhněte se na plošinu nad vámi. V této výšce je už jen potrubí vedle plošiny, na níž stojíte, a poté potrubí na druhém konci místnosti, kam přeskočte. Vejděte do výklenku a vysbírejte si dobroty - SECRET. Seskočte dolů a přeskočte na druhou stranu zbořeného mostu. Nyní postupujte opatrně, bude na vás čekat partička Draků a kulometná věž. Zlikvidujte je z bezpečné vzdálenosti RPGčkem a doběhněte si pro zelený krystal. Na cestě nazpátek vás bude čekat další partička alienů a nová cesta, po které se budete moci vydat. Po levé straně narazíte na potemnělou chodbu, do které se vydejte s brýlemi pro noční vidění, a najděte žebřík. Vylezte po něm (už si můžete brýle schovat) a rozbijte ventilační mřížku nalevo. Sebráním ikony si zajistíte účast v bonusovém kole. Vylezte až nahoru a seberte si munici do RPGčka - SECRET. Seskočte dolů na otevřené prostranství s bednami.

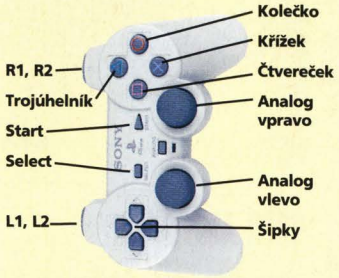
3. krystal - červený

Jděte do chodby za vámi (ne do té s červeným světlem) a vykopněte dveře. Dostanete se do místnosti s ventilem a rozdělující se cestou. Uzávěru si zatím nevšímejte a pokračujte dál. V chodbě bude dost

Nástrahy velkoměsta

Nikdy se nemůžete spoléhat na to, že náhodou narazíte na nějakou opuštěnou lékárničku. Ve městě je pár míst, kde si můžete doplnit energii. V metru si můžete koupit nějakou tu sušenku nebo kolu, ale cigarety moc nekupujte, ty vám budou životy naopak ubírat. Další možné místo pro dobití energie je toaleta.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Akce/střelba
Čtvereček » Skok/plavání/létání
Kolečko » Vyndání/zandání zbraně
Kolečko (držet) + šipky » Výběr zbraně
Trojúhelník » Otočení o 180°
Trojúhelník (podržet) » Stoupnutí/kleknutí si
L1 » Pomalá chůze
R1 » Zaměřovač
L2/R2 » Úkroky
SELECT » Inventář

nepřátel, tak si dejte pozor a na dálku sejměte další kulometnou věž hlídající druhý uzávěr vody. Tím potom přečerpejte vodu do předchozí místnosti a prvním ventilem ji ještě trochu připusťte. Skočte do vody a plavte až ke dnu, kde byste měli najít Atomic Health - SECRET. Vyplavte se nadechnout a znovu se ponořte do vody. Najděte chodbu vedoucí k poslednímu krystalu. S krystalem se vraťte do místnosti s bednami a uvolněte si cestu k vyvýšené chodbě. Ta vás dovede na schody ústící do podzemky. V místnosti s portály vložte krystaly a vstupte do energetického pole.

DUKE HILL - ÉRA DIVOKÉHO ZÁPADU

1. část kombinace

Postarejte se o nepřátele a zaběhněte do kostela ke zpovědi. Počkejte na faráře a dokud nepřijde, můžete se poohlédnout po nějakém tom šikovně zamaskovaném žebříku v horní části místnosti - SECRET. Vyjděte ven a sestřelte oběšence. Po oběšenci zůstane otevřené propadlo vedoucí do malé jeskyně se spoustou munice - SECRET. Otočte plynovou lampou a vyšplhejte ven na světlo.

Jděte na ulici a zavítejte do krámu napravo. Jděte za pult a stiskněte ⊗ u prvního regálu. Odsune se a vám se odkryje malá místnost s koupající se ženou a Buffalovou puškou na stěně - SECRET. Vraťte se na ulici a zavítejte do banky. Najděte útržek papíru (Scrap of Paper) a přejděte do sousední stáje. V posledním stání bude trochu jiná podlaha a zhaslá lampa, předzvěst dalšího tajemství - SECRET. Doběhněte na konec chodby a než se chytnete žebříku, sestřelte obřího růžového aliena. Vylezte nahoru a vysbírejte si odměnu.

2. část kombinace

Jděte do sousední ulice a vstupte do domu po pravé straně naproti salónu. Koukněte se na strop a rozstřelte mřížku. Vylezte nahoru po žebříku - SECRET. Pak se vraťte na ulici a jděte zpět ke stodolám. Najděte kadibudky a zlikvidujte je. Skočte dolů a pak do vody. Pomalu plavte dopředu, ale dejte si pozor, ať nepřehlédnete malou vzduchovou kapsu nad vámi - SECRET. Pak pokračujte vodou do menší zatopené jeskyně a druhou chodbou plavte dál. Znovu si dávejte pozor na místnost schovanou nad vámi, jinak byste ji mohli snadno minout. Zde si seberte munici a druhou část kombinace od sejfu (Old Note). Plavte až na konec chodby a po žebříku vylezte ven ze studně.

3. část kombinace

Zlikvidujte partu čuňasů na ochozu a přisuňte si bednu pod okraj.

Vylezte nahoru a seberte si RPG - SECRET. Seskočte dolů a RPG-čkem zlikvidujte dvojici rotačních kulometů. Potom se otevřou dveře do sklepení a vy budete moci jít dolů. Vezměte si brýle pro noční vidění, odsuňte světlý panel a proběhněte tmavou chodbou k žebříku. Ten vás zavede do cely s posledním papírem (Torn Paper) potřebným k otevření sejfu. Utíkejte do banky a odemkněte sejf. Po vzetí klíče ze stěny se objeví páreček vepříků.

Vězení

Zavítejte zpět k vězení a odemkněte dveře za kulomety. Atomic Health je menší past, takže pokud ho nezbytně nepotřebujete, nechejte ho být. Pokud se pro něj rozhodněte jít, nezapomeňte sebrat opodál ležící dynamity. Vydejte se cestou vlevo a prostřílejte se až k výtahu, kterým odjeďte do dolů.

MINER 69ER

Skeleton Key

Udělejte čelem vzad a utíkejte až do jeskyně s vodou. Pod hladinou najděte Atomic - SECRET. Vylezte z vody, ale páky si nevšímejte. Vraťte se na začátek a pokračujte stále rovně. Sejměte Necrony (růžový létající ufoun) a vezměte si plynovou masku. Nasaďte si ji a rychle proběhněte zamořeným územím plným alienů. V centrální šachtě si dejte pozor na kamikadze čuníka s dynamitem a skočte si dolů pro RPG, bude se hodit. Vylezte zpět nahoru a potemnělou chodbou se vydejte dolů. Dejte si pozor na Draky a dostaňte se až k páce, kterou přehoďte. Na rozcestí se dejte vpravo a otevřenou chodbou doběhněte až k hlídanému skladišti drátů a rozbušek. Vezměte si klíč, ale páku nechejte na pokoji. Vraťte se zpět do centrální šachty.

Šachty

Vysbírejte vše, co se vám hodí, a odemkněte dveře do šachty. Za první zatáčkou se dívejte na strop, měl by být vidět žebřík, po kterém si vylezte pro plamenomet - SECRET. Doběhněte až do zatopené jeskyně hlídané Necrony. Přeskákejte na druhý konec a poraďte si s vepříky. Zahněte vlevo, utíkejte až na konec chodby a pak zahněte zase vlevo. Dostanete se do místa s důlním vozíkem a několika Draky. Atomic schovaný za prkny získáte za pomoci dynamitu nebo RPG. Seběhněte dolů a chytněte se provazového žebříku upevněného na stěně, po kterém vylezte do otvoru ve skále - SECRET. Vydejte se krátkou chodbou k vrtače a chytněte se kovové konstrukce na stropě. Přeručkujte na druhý konec místnosti a spusťte se dolů do díry. Seskákejte do chodby a otočte se o 180°. Ve tmě za vámi bude Jetpack - SECRET. Chodbou se dostanete až do velké jeskyně.

Rokle

Hupsněte dolů do vody a proplavte do skryté části - SECRET. Mrtvolce seberte lékárničku, tu už potřebovat nebude a vraťte se zpět do rokle. Vylezte po žebříku nahoru a po dalších výstupcích se dostaňte až na most. Přeběhněte po něm a vylezte na blok nalevo. Odtud se snadno dostanete k Jetpacku. Pokud už ho máte, nezbývá než přeletět na druhý konec jeskyně a nad východem se zastavit pro stopky otevírající Challenge Stage 2 - SECRET. Seskočte dolů do chodby a opatrně ji proběhněte. Pokud byste si nevšimli jinak zbarvené podlahy a spadli dolů do zatopené části, naběhla by na vás hromada Necronů. Na konci chodby si seberte Atomic Health, seskočte dolů a vydejte se k výtahu směřujícím ven z kola

Challenge Stage

v některých kolech je možnost získání stopek - Surprise. Jejich sebráním se po dokončení levelu dostanete do bonusové úrovně, ve které budete mít speciální zbraň s nekonečnou municí a s ní budete muset zlikvidovat všechny nepřátele. Pokud se vám to podaří, stačí jen najít teleport a máte speciální zbraň až do konce hry.

GOLD AND GUNS

Seběhněte z kopce a zahněte vpravo. Doběhnete do místnosti s výtahem, prozatím uzavřeným. Pro jeho aktivaci potřebujete vypnout tři děla dolující ze skály zlato.

První dělo

Nalevo od výtahu je zával, který odpalte dynamitem a utíkejte chodbou na most. Zde si hlavně dejte pozor na Hellwingy střílející fireballs. Rychlou zbraní se jich snadno zbavíte (pokud jste ponořen, nemůžou vás ohrozit) a pak můžete skočit do vody. Po levé straně místnosti je pod vodou chodba vedoucí k Atomicu - SECRET. Vylezte po žebříku a jděte dál po cestě. Rychle se dostaňte k vypínači na stěně a deaktivujte dělo. Teprve pak se zabývejte čuníky.

Druhé dělo

Pravou chodbou si doběhněte k lávě pro Jetpack a vraťte se nahoru. Jděte levou chodbou, pákou otevřete mříž a vejděte do výklenku po pravé straně - SECRET. Nahrabte si munici a jděte dál po cestě vedoucí okolo lávy. Přeběhněte po mostě a zahněte doleva. V chodbě skočte do vody a plavte doprava až do jeskyně s municí a Jetpackem. Vraťte se do vody a plavte na druhý konec zatopené štoly. Utíkejte k dvojici velkých beden a vydejte se levou cestou. Utíkejte stále rovně a pak zahněte vpravo. Takto se dostanete až ke druhému dělu. Nesnažte se přelézat skalní blok, musíte přeskočit na chodník u stěny, dírou ve skále proběhnout k dělu a skočit k vypínači. Vysbírejte si munici povalující se zde a vydejte se stejnou cestou nazpět až do chodby, kde jste předtím skočili do vody.

Třetí dělo

Zlikvidujte Hellwingy a ostatní nepřátele, chytněte se plošinky nad

okrajem propasti a Eaglem střelte do tlačítka u východu na druhé straně - k dělu je to už jen kousek. Po jeho vypnutí se aktivují dveře výtahu plus ještě dveře do tajné místnosti. Vyjděte do jeskyně, kde je řečiště lávy, a po břehu, na kterém jste, utíkejte až na samý konec. Cesta vás dovede k odemčeným dveřím - SECRET. Pokud se dobře podíváte, poznáte v ukrytém autu dopravní prostředek z filmu Návrat do budoucnosti. Nyní už jen stačí nastoupit do výtahu a odjet.

THE REAPER - BOSS

Jsou teoreticky dvě možnosti, jak bosse zničit. Ta první je, že počkáte, až robot najede k některému sudu TNT a z dálky ho odpálíte, a ta druhá je, že mu budete srabácky zpoza rohu střílet do nohou. Druhá metoda je sice dost neefektivní a vyplýtváte celý zásobník rotačáku, ale je jistější. Hlavně si dávejte pozor na sudy nastražené v zákopech, aby je robot omylem neodpálil i s vámi.

OBEY OR DIE

Ulice města

Jděte do bytu dominy. Trochu se to tu změnilo, ale skříň tu je a v ní klíč od skladiště. Seberte ho a vraťte se na ulici. Dejte si obzvlášť velký pozor na dva mobilní roboty s kulomety. Každý z nich potřebuje dvě rány RPGčkem, aby přestali otravovat. Pokud potřebujete brokovnici, zaběhněte si pro ni do tajné místnosti v klubu (až na ty tanečnice tu nic moc nového není). Po vyjití z klubu se podívejte do uličky nalevo a rozstřelte kryt ventilace. Vyskočte po bedně nahoru a doběhněte si pro Pipebomby - SECRET. Do otvoru neskákejte, ale pokud se chcete trochu pobavit, hoďte Drakům jednu bombu jako dárek.

1. krystal - zelený

Klíčem ze skříně odemkněte skladiště a vystřílejte vše živé. Jděte okolo recepce a na druhé odbočce doprava zahněte. Vezměte si první krystal a pokud chcete, můžete se na monitorech podívat, co se kde děje.

2. krystal - červený

Vraťte se do hlavní haly a jděte červeně osvětlenou chodbou. Vyběhněte po cestě nahoru, nebo vyskočte na zavěšenou plošinu a z ní přeskočte na okraj chodby u stropu. Dejte pozor na houf Draků a opatrně skočte na dno sila pro červený krystal. Jetpackem se dostaňte odsud do přepravní místnosti.

3. krystal - modrý

V dolní části zprovozněte krystalem přepravní pás a Jetpackem vyleťte do chodby u stropu naproti cestě k červenému krystalu - SECRET. Proběhněte zkratkou a skočte do první nádrže, kolem které půjdete. Na jejím dně je kanál vedoucí do tajné místnosti - SECRET. Vylezte z nádrže a skočte dolů na přepravní pás mezi první a druhou nádrží. V pravém otvoru naleznete stopky a v levém cestu na vrakoviště (vody u steroidů si nevšímejte). Na vrakovišti odtlačte zelenou bednu a na dně jámy si vezměte poslední krystal.

Portál

Na druhém konci vrakoviště skočte do otvoru vedoucím k běžícímu pásu. Vstupte na něj a z něj skočte k panelu ovládajícímu elektřinu. Otevře se cesta, kterou se dostanete do místnosti s nádržemi. Vezměte krystal, co jste předtím použili, vraťte se k ovládání elektřiny a proběhněte plameny šlehajícími po stranách pásu.

FAMILY JEWELS - ÉRA TVRZÍ

První klenot

Skočte do vody a plavte doprava. Vyplavete v jeskyni, ze které povedou dvě cesty. Jedna vás zavede do loděnice s klíčem a druhá na schodiště. Vespod schodiště bude stěna se symbolem radiace, odtlačte ji - SECRET. Vyběhněte schody a sejměte čuníka. Seberte si první klenot a hupsněte do díry.

Druhý klenot

Plavte příkopem dál, dokud se nedostanete do jeskyně s kamenným mostem. Na jednom z břehů bude páka spouštějící padací most. Doplavte na začátek úrovně a po mostě přeběhněte na nádvoří. Vyčistěte nádvoří a jděte k bráně zamčené na klíč. Přímo nad bránou je za znakem Atomicu další drahokam.

Třetí klenot

Odemkněte bránu a vstupte dovnitř. Po pravé straně uvidíte další posunovatelný blok, který můžete zatlačit dovnitř. Poraďte si s vetřelci a vytáhněte do místnosti další blok vedle lodí - SECRET. Vraťte se na chodbu a prozkoumejte svícen napravo od krbu - SECRET. Chytněte se plošinky nad malým schodištěm a vytáhněte se na ní. Po řetězech lezte nahoru a chytněte se mříže na stropě. Ručkujte doprava do pokoje s obrazem Dukova předka a z postele si seberte poslední drahokam.

Po řetězech vylezte až nahoru a v místnosti s křesly spadněte do díry. Seskočte z trámů, vložte diamanty do znaku Atomicu a vejděte do knihovny. Přečtením knihy na podstavci se otevřou dveře do podzemí. Ještě než sestoupíte dolů po schodech, vylezte na okraj nad dveřmi a prozkoumejte výklenek - SECRET.

POZNÁMKA: Bohužel se mi přes veškerou snahu nepodařilo najít údajné páté tajemství, pokud ho někdo z vás objevil, napište mi, kde přesně je, a v příštím čísle tajemství otiskneme dodatečně i s poděkováním.

RESISTANCE IS FEUDAL

Zaplynovaná chodba

Proběhněte jídelnou a přeskočte lávovou past. Utíkejte chodbami až k další jámě s lávou. Přeručkujte ji a proběhněte chodbami až k zamořené oblasti. V místnosti s potrubím otočte ventilem a vydejte se otevřenou bránou dál. Na třetí zatáčce se pozorně rozhlédněte a měli byste nahoře uvidět špatně viditelnou chodbu - SECRET. Doběhněte až k žebříku a vylezte po něm nahoru.

Vězení

Přímou cestou se dostanete až ke dveřím vězení. Dvakrát přehoďte páku a jděte do druhé cely napravo. Vytáhněte kostku ven do cely a vstupte do chodby - SECRET. Proběhněte chodbu až na konec, seskočte dolů a utíkejte dál. Až budete zhruba v půli mostu, teleportují se červení Drakové. V dalším obraze musíte sepnout dvě páky v libovolném pořadí, aby se spustil padací most. Na konci dřevěného mostu v kruhové místnosti se spusťte dolů na plošinku po straně a seberte si stopky - SECRET. Vylezte nahoru a přeběhněte do obří místnosti s generátorem plynu.

Generátor

Vyškrábejte se nebo vyleťte Jetpackem až na nejvyšší plošinu a vystřílejte si prasátko z pouti, co má u sebe klíč od dveří. Ty pak odemkněte a doběhněte do inkubační místnosti. Jedno z prasat má taky kartu. Seskočte do plynu a otočte uzávěrem na potrubí. Nyní se vraťte ke generátoru a aktivujte ovládací panel. Otočte dalším uzávěrem a Jetpackem vyleťte do nově zpřístupněné chodby. Konec úrovně je takřka za zatáčkou.

HOLY TERROR

Knihovna a kanalizace

Po zneškodnění prasat se vydejte cestou vpravo. Třetí skleněná mozaika nebude osvětlená, rozstřelte ji a skočte do chodby za ní - SECRET. Pokračujte dál chodbou až do písárny. Proběhněte ji a vstupte do sousedící knihovny. Sejměte čuňase na balkoně a pohrajte si s vystrčenou knihou. Proplavte kanálem na konec, vylezte z vody a utíkejte rovně až do kruhové místnosti s pákou. Zatáhněte za ni a jděte kus nazpět. Po levé straně bude chodba se zavřenou mříží. Otevřete ji a vyjděte z místnosti. Jděte vlevo na konec chodby, kde už budou po levé straně otevřené dveře - SECRET. Vraťte se k první páce a skočte do vody.

Kostel

Pro proplavání na konec podvodního tunelu doplavte až na konec a rozstřelte mřížku u stropu. Vylezte po žebříku nahoru do haly. Nalevo i napravo bude místnost s Atomic křížem, u kterého se pomodlete. V předsálí se v podlaze otevře podzemní místnost - SECRET. V jedné z předchozích místností je za modrou mozaikou schovaná ložnice - SECRET. Vraťte se k otvoru, kterým jste vylezli z kanalizace. Vyskočte na okraj nad dírou a po žebříku vylezte do zvonice. Utíkejte do hlavního sálu ke skleněné mozaice na konci a připravte se na menší přestřelku. Až vystřílíte nepřátele, můžete skočit do teleportu.

WING'ED DEATH

Další boss je na řadě. Bude vám stačit jen jedna rada: vodě oheň neublíží. Hodně štěstí.

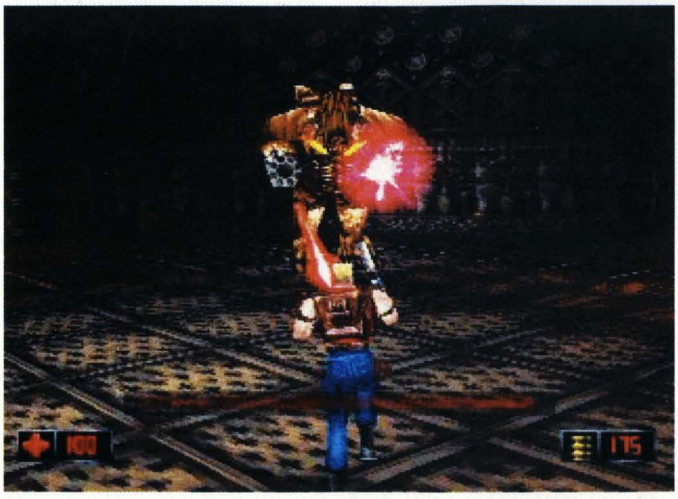
PIG FACTORY

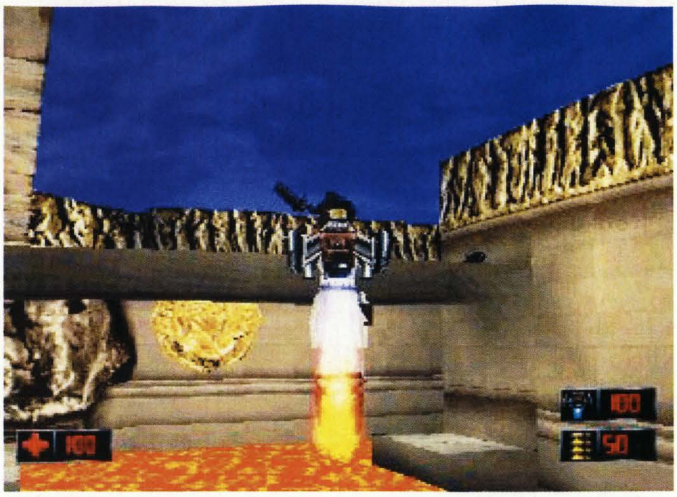
I'm Home...

Roboti vyměnili kulomety za raketomety, proto buďte maximálně ostražití. Nejdřív zavítejte do klubu a pohrajte si s ovládáním za barem - SECRET. V podzemce je u mříže odlišně zabarvená stěna, rozstřelte ji - SECRET. Vejděte do otevřených vrat poblíž podzemky.

Prasečí farma

Kanceláře nalevo si nevšímejte a utíkejte až do místnosti s předměty z antiky. Dejte si pozor na červené Draky, jsou ve stínu spatně vidět. Na druhém konci místnosti zahněte vpravo do kartotéky a vytáhněte jeden z regálů upevněných ve stěně, poznáte ho podle barvy - SECRET. Vraťte se zpět k historickým památ-





kám a druhým východem se vydejte do obří místnosti s několika patry.

První uzávěr
Skočte naslepo dolů do vody a ze stojanu si vezměte červený krystal. Nyní se po žebříčcích (nebo pokud máte Jetpack) vraťte nahoru do nejvyššího patra a najděte elektrorozvodnu. Prasatům jsou ve tmě vidět oči, tak se podle nich orientujte a rychle je sejměte. Pak vložte krystal do otvoru ve stěně. Vezměte si kartu z místnosti s ventilem a po žebříku slezte o patro níže. Jděte do východu napravo a pak zahněte vlevo. V kanalizaci si dejte pozor na kulomet v chodbě napravo a vydejte se korytem doleva. Odemkněte dveře a vstupte do místnosti. U stropu rozstřelte mřížky a otočte uzávěrem na potrubí. Až voda zaplaví místnost, odplavte chodbou u stropu do místnosti s předměty z antiky.

Druhý uzávěr
Slezte o patro níž a najděte místnost s kulometem. Zničte ho a otočte uzávěrem za ním. Teď jděte do zatopené místnosti nalevo a v jednom z rohů si seberte klíč od laboratoře. Tu najdete ve stejném patře. V laboratoři stiskněte tlačítko na stěně a vraťte se do místnosti s kulometem. Skočte dolů, seberte si brýle pro noční vidění, nasaďte si je a najděte Jetpack. S ním potom vyleťte ve válci ke stropu, rozstřelte mřížku a zaparkujte v tajné chodbě se stopkami a Jetpackem - SECRET. Nyní už jen stačí sebrat krystal v rozvodně, vložit ho do portálu a vydat se na lov kuřat do Challenge Stage 5.

HOG HEAVEN - ÉRA ANTIKY

Trh
Prostřílejte se trhem ke vchodu do červeného chrámu a vstupte do něj. Pod sochou je deska, kterou rozstřelte, a vypínačem si otevřete dveře vzadu - SECRET. Pak doběhněte do velkého domu.

Lázně
Seběhněte po schodech dolů. Proběhněte chodbu se šlehajícími plameny a ze stěny si seberte první klíč. Vyběhněte po schodech a vstupte do místnosti nalevo. Vytáhněte kostku se znakem Atomicu do místnosti - SECRET. V místnosti se dvěma bazény odemkněte bazén nalevo a proplavte do další chodby pro druhý klíč. S ním pak odemknete druhý bazén. Proplavte na konec, ale neskákejte dolů. Vezměte si Jetpack (pokud ho nemáte, máte smůlu) a doleťte k protější páce. Zatáhněte za ni a vraťte se do vodního kanálu, bude zde otevřená mříž - SECRET.

Dokončení úrovně
Proběhněte labyrintem, vylezte po žebříku nahoru a skočte do zatopené haly. Proplavte kanálem napravo, sejměte partičku Draků a vykopněte dveře.

LET THE GAMES BEGIN

Koloseum
Toto kolo je poměrně krátké a nedá se v něm nikde zabloudit. Doběhněte na náměstí se sochou druhého bosse. Sejměte Hellwingy

a vstupte do velké budovy. Jděte do klubu nalevo a z pohovky na podiu vylezte nahoru na okraj pod stropem - SECRET. Seberte si Jetpack a seskočte otvorem v zadní části. Utíkejte po schodech stále nahoru - SECRET. Vyleťte Jetpackem do horní části místnosti a sesbírejte si munici. Úplně na vrchu naleznete stopky schované v rohu. Vraťte se na schodiště a seběhněte do kolosea. Spousta lidí zde uvízne, protože nevystřílí VŠECHNY nepřátele, včetně Hellwingů poletujících kolem. Teprve potom se otevře brána a vy budete moc jít dál.

Labyrint
V labyrintu je těžké zabloudit, jeho konec poznáte podle dvojice Jetpacků na stěně. Jeden si vezměte a udělejte okružní let okolo pevnosti. Pro spuštění padacího mostu je potřeba zatáhnout za tři páky. Zároveň s nimi můžete rovnou objevit i dvě tajná místa, která je prakticky nemožné přehlédnout - SECRET. Nezapomeňte si vzít další Jetpack do zásoby. Po vstupu do paláce už stačí jenom najít teleport.

BLOOD BATHS

Smyslem tohoto kola je projít čtyřmi teleporty v libovolném pořadí. Pro orientaci, kde jste už byli, použijte vázy u každého teleportu.

Hnízdo Necronů
V této části jde vlastně jen o to, abyste se prostřílili jednotlivými party až do nejnižší části, zničili vajíčka a Jetpackem slétli pod most v místnosti s lávou.

Vodní kobka
Po pádu do vody proplavte do osvětlené místnosti a rozstřelte sklo. Vylezte z vody, explozivní zbraní zničte blivanec na stěně a zlikvidujte všechny vetřelce, co v chodbě najdete. Na jejím konci je i další vejce. Východ se schovává za zakukleným člověkem. Proběhněte labyrint se zrcadly a skočte do dalšího teleportu.

Bazén
Poprvé se setkáte s malými Necrony, nestřílejí, pouze do vás sebevražedně nalétávají. Vylezte z bazénu a vytáhněte ze stěny kostku se symbolem Atomicu - SECRET. Proběhněte na konec chodby, pomozte si výbušninami a v další místnosti zlikvidujte sliz na protější stěně - SECRET. Vytáhněte kostku a vstupte do další místnosti s bazénem. Jděte vlevo a za kostkou objevte další tajemství - SECRET. Druhý blok Atomic v místnosti ukrývá teleport.

Válcovitá místnost
Rychle si aktivujte Jetpack, než spadnete do lávy, a zlikvidujte otravné cizáky. Vyleťte do nejvyšší chodby a zničte blivanec na stěně. Nově odkrytá chodba vás zavede k teleportu.

Krvavé lázně
Skočte do vody a proplavte do místnosti vedoucí do sálu s Necrony. Vystřílejte je a na protější stěně nalevo zničte zámotek - SECRET. Na stěně napravo od vchodu je u stropu další zamaskovaná chodba, tentokrát vedoucí pryč z úrovně.

MOLOCH THE GATEKEEPER - FINÁLNÍ BOSS

Po vzoru prvního bosse můžete buď likvidovat šéfa explodujícími vajíčky, nebo se rychle teleportovat k chodbě vedoucí do horní části místnosti. Odtud budete mít Molocha jako na dlani a můžete mu bezpečně pálit do rohů, dokud nezdechne.

Pokud se vám povedlo proběhnout celou hru na nejtěžší obtížnost, čeká vás kromě normálního zakončení i zakončení bonusové, v němž vám Duke ukáže své nahé pozadí.

Lukáš Kolínský

Duke Nukem: Land Of The Babes

INFO

■ **VYDAVATEL:** Take 2 ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** n-Space ■ **RECENZE:** PSM35 8/10

Vysoce hratelná, rychlá a akční zábava. Bizarní zápletku ještě vylepšuje bohatost a rozmanitost zbraní a misí.

Duke Nukem je nefalšovaný akční hrdina, ale bez vaší pomoci se neobejde. A vy zase možná budete potřebovat pomoc našeho návodu.

Je tady opět Duke a s ním i spousta šťavnatých zadečků. Jak už název napovídá, budeme v zemi plné ženský, které nemají žádného chlapa, který by se jich zastal. Dukův pověstný Desert Eagle už čeká na další oběti...

Mise 1

Sejměte krysu a výtahovou šachtou slezte dolu. Mrtvole seberte odstřelovačku a zabijte gorilu u ovládacího pultu napravo. Po jeřábní konstrukci přeručkujte až k panelu a stiskněte tlačítko. Přeručkujte na druhý konec místnosti a vydejte se vlevo, kde je další tlačítko. Po mříži vylezte nahoru k mrtvole a odtud vyšplhejte výtahovou šachtou zpět k výchozímu bodu.

Utíkejte dozadu do otevřených dveří a projděte místností s blesky. Opatrně jí projděte a vykopněte dveře. V další místnosti prostřelte sklo, zapněte laser a odtlačte zrcadlo tak, aby zničilo postranní dveře. V přilehlé místnosti už jen rozstřelte ventilaci, přitáhněte pod ní vozík a z něj vylezte do šachty.

Mise 2

Projděte místností s nádrží a okolo výtahů jděte do místnosti s obřím ventilátorem. Na kontrolním panelu pusťte větrák a počkejte, až se pořádně roztočí. S jeho pomocí přeskočte jámu. Nyní stiskněte v sousední místnosti tlačítko.

Jděte zpět k výtahům a před místností s nádrží se dejte vpravo. Dvakrát otočte s centrifugou a vylezte po ní na podlouhlé ventilační potrubí. Nad ním je další, které vás zavede přímo nad nádrž, ve které rozstřelte mřížku a proplavte až na toaletu.

Z toalet se vydejte vlevo a najděte bombu připevněnou k zatarasenému východu z budovy. Utíkejte dál chodbou až k výtahům, kde v malé místnůstce seberte detonátor k bombě.

Mise 3

Utíkejte vpravo, oběhněte zeď a pomožte dívkám v zajetí. U té v domě najdete detonátor k bombě na stožáru opodál. Po aktivaci bomby máte deset vteřin na útěk.

Vraťte se ke spadlému stožáru a skočte do díry. Proběhněte podzemím a nakonec vylezte u Jane, která vám dá klíč od laserové věže. Otevřete si věž, vylezte po žebříku a sundejte létající kosmickou loď.

Mise 4

Vplavte do šachty a chodbami se dostaňte až k bossovi, kterého z bezpečného úkrytu zpoza rohu oddělejte. Plavte k jeho zbytkům a chodbou v horní části se dostaňte na vzduch. Po plošinách vylezte do otvoru ve stěně. Překonejte drátěnou konstrukci a z ostrůvku ve vodě se ručkováním dostaňte do požární zbrojnice. Rozstřelte skříňku na stěně a seberte si sekeru.

Po tyči vylezte do ložnice a seberte si Jetpack. S ním přeleťte drátěnou konstrukci a vraťte se do místa, kde byl boss. Proplavte spodní dírou a z nákladního prostoru transportéru vysvoboďte jednu dívčinu. Teď už jen odplavte do další úrovně.

Mise 5

Zahněte na první odbočce před ventilátorem a nechejte se strhnout proudem z druhého ventilátoru. Třetí vás dovede až do zatopené místnosti, kde vrtule zastavíte.

Plavte zpět ke druhému ventilátoru a zabočte předním vlevo. Doplavte k pumpě, se kterou vypusťte vodu.

Utíkejte chodbou dozadu a otočte prvním ventilem. Druhý je u ovládání od ventilátorů a ke třetímu se dostanete, když se vydáte chodbou blíž k prvnímu ventilátoru a přeskočíte propast. Po explozi boileru se úroveň znovu zaplaví vodou a vy se můžete bezpečně otvorem za boilerem opustit úroveň.

Mise 6

Pozor! Neničte požární hydranty, doplňují vám kyslík. Plavte na druhý konec ulice naproti té s jednosměrkou. Zahněte vlevo, najděte venti-

Zbraně a co s nimi

THROWING KNIFE - Zbraň pro stav nouze. Když už nemáte jediný náboj, nezbude vám nic jiného, než házet nůž.

HAND GUN - Desert Eagle ve zlatém provedení. Zpočátku, když na vás útočí jen krysy, je to vzhledem ke kadenci a četnosti munice nejvyužitelnější zbraň.

COMBAT SHOTGUN - Klasická brokovnice s malou kadencí. Pokud se vám podaří v 5 misi najít upravenou brokovnici (tajné místo), tak můžete vystřelit tři po sobě jdoucí rány.

LASER BLASTER - Laserová zbraň s malým účinkem a kadencí, avšak ze začátku je využitelnější než brokovnice.

TORPEDO LAUNCHER - Není třeba moc vysvětlovat, jak a kde se dá použít.

GRENADE LAUNCHER - Jinak také Duke killer. Dejte si pozor na granáty, které s oblibou padají pod nohy. Zabijete spíše sebe, než nepřítele.

LASER GATLING - Vylepšený blaster. Má větší kadenci a je o trochu účinnější, ale také má větší spotřebu munice.

FLAME THROWER - Roztomilý plamenometek, ale pro malý dosah je nepoužitelný.

RPG - Jestli není nic účinnějšího, tak už vážně nevím.

ENERGY WEAPON - O dost účinnější než plamenomet a s větším dosahem. Bohužel si tyto výhody vybírá na spotřebě munice.

MINI LASER GATLING - Z klasických palných zbraní je nejúčinější a zároveň nejrychlejší. Doporučuje 5 ze 4 mrtvých čuníků.

FREEZER - Velmi netypická zbraň. Nejdříve zmrazíte nepřítele a pak ho otočkou roztříštíte na kousíčky. Jelikož se střely odráží, tak je možné střílet i za roh.

DYNAMITE - Vysoce explozivní zbraň, která vám dává jen pár vteřin na to, abyste se jí zbavily, jinak ona zbaví čuníky Dukeho.

PIPE BOMB - Další výbušnina, tentokrát s možností dálkového odpálení

SNIPER RIFLE - Jako většina ostřelovaček i tato nemá zrovna velkou kadenci, ale pokud se trefíte přímo do hlavičky, tak vás to nemusí nijak trápit.

SHRINKER - Další typicky Dukenácká ulítlost. Zmenšíte nepřítele a pak ho rozmáznete po podlaze.

STEALTH GENERATOR - Zbraň vytvářející maskovací štít. Pro zpestření hry je dobré s ní střílet po nepřátelích a pak můžete hrát hru „Na slepou bábu".

lační mřížku, která vás zavede do knihovny. Najděte místnost, ze které se Duke spojí s Jane.

Po opuštění knihovny se vydejte na náměstí a najděte koblížkárnu. Utopenému čuníkovi seberte klíč od evidenční místnosti a plavte do otevřené policejní stanice. Cestou vlevo se dostanete k zamčené evidenční místnosti, ve které si seberte detonátor. Odpalte kašnu a otvorem doplavte do tajné základny.

Mise 7

Utíkejte doprava a v zadní místnosti stiskněte tlačítko pro vypuštění vody. V protější si seberte plynovou masku a vraťte se do místa startu úrovně. Nasaďte si masku a upalujte do zamořené místnosti. Odbočte na cestu vpravo a doběhněte až do místnosti na konci pro jetpack. S jetpackem vylétněte v zamořené místnosti ke stropu a po žebříku v rouře vylezte k obří ventilační šachtě. Jděte vpravo a otočte kolem od druhého ventilačního systému. Slezte/sleťte o patro níže a najděte ventil od třetí ventilace. Nyní si stoupněte do potrubí uprostřed místnosti a to vás vynese do základny.

Mise 8

Utíkejte doprava a v místnosti na konci nejdříve zničte generátor štítů, teprve pak budou čuníci viditelní. Z trosek generátoru si seberte munici pro zbraň vytvářející maskovací štít. V otevřené chodbě najdete pak zbraň.

Skočte dolů a ovládacím pultem vypněte lasery. Skrze kuželovitou místnost se dostaňte až do místnosti s horkou tekutinou, kde rozstřelte mřížku v podlaze. Sklouzněte dolů a na protější stěně zničte desky ukrývající spáru na ručkování. Přeručkujte do výklenku nalevo a vylezte po žebříku do oblasti za sklem. Na konci chodby si uvolněte v podlaze vchod do další vícepatrové místnosti. Ta vás zavede až do oblasti se dvěma panely uprostřed místnosti (jimi deaktivujte lasery) a dvěmi laserovými bránami. V obou místnostech musíte vystřílet nepřátele, abyste našli jeden ze dvou klíčů. V jedné z chodeb musíte zachránit tři dívky tím, že zastavíte kruhy a vytvoříte jim maskovací štít. Obě karty vložte do barevných panelů v předchozí místnosti. Seskákejte po plošinkách k východu z místnosti vespod. Po žebříkách vylezte ve válcovité místnosti nahoru a odtud doběhněte do místa, kde se začínala úroveň. Projděte otevřenou bariérou, zničte mříže v podlaze a sjeďte dolů. Utíkejte po pravé straně a na horní plošině si pohrajte s panelem. Železná deska rozrazí dveře dál, za kterými čeká big boss.

Zničit tohodle drobka není zase tak velký problém. Stačí, když to do něj budete kropit laserem a úkroky pochodovat ze strany na stranu.

Mise 9

Utíkejte tunelem pořád dolů a zachraňujte zajatkyně, dokud nedoběhnete do místnosti s pumpou. Pusťte vodu a proplavte do sousední místnosti. Vylezte na břeh a po zmrzlých kostkách přeskákejte na protější břeh. Dorazíte do místnosti, kde aktivujete výtah, ke kterému se dostanete odbočením na cestě do dolu. Po vyjetí výtahem nahoru vás čeká hledání tří součástí potřebných k vytvoření bomby. Na první odbočce se vydejte dolů a v jeskyni napravo seberete cívku. Na T křižovatce utíkejte rovně a v domě si seberte druhou část bomby. Vraťte se na běžící pás a skočte do vody. V základech jeřábu najdete poslední část bomby, potřebné k odpálení zátarasu na cestě k domku.

Překonejte lávovou propast (pomůže vám kámen nalevo) a doběhněte do místnosti s dělem. Zaktivujte dělo a rozstřílejte kosočtverec, měnící barvy. Pak už jen jděte k žebříku za ním.

Mise 10

Od teď střílejte na vše, včetně ženskejch. Utíkejte po plošině na obvodu místnosti až k tlačítku, které způsobí výbuch trubky. Potrubím se pak dostanete do místnosti, ve které vás horní plošina zavede až k tlačítku.

Po stisknutí tlačítka přelezte drátěnou bariéru, proběhněte mezi písty. Další jsou na řadě brány s elektrickým obloukem, ale ty také nejsou těžké na projití. Doběhněte až k teleportu, který vás přemístí do místnosti s otevřenou větrací šachtou. Vylezte do ventilace a na první křižovatce se dejte vlevo, na konci vpravo a jste venku. Nyní už jen stačí najít teleport.

Mise 11

Dostaňte se z vrakoviště a utíkejte do skladiště, kde před elektrickou bariérou odbočte vpravo. Vylezte po žebříku, přeplavte propast a stiskněte tlačítko. U brány z elektřiny jděte rovně. Znovu vyleze po žebříku a než se usmažíte v elektřině, tak rozstřelte mřížku na potrubí a tím zvedněte hladinu vody (kdo má Jetpack, může přeletět). Stisknutím tlačítka otevřete bariéru.

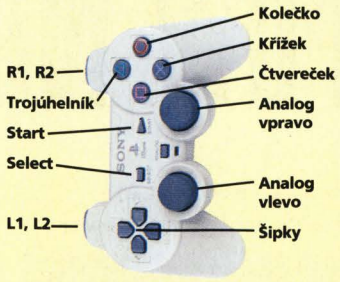
Jděte do místnosti za bariérou a zde na vás čeká boss. Bosse zničíte přesnou střelbou do... ehm... poprsí. Po zničení jděte zpět na vrakoviště a zde najděte další - nyní již vypnutou - bariéru. Pohrajte si s elektromagnetem a nechejte se větrákem vynést do horní části hangáru. Nejdříve se vydejte vpravo a vezměte z boxu skafandr. Pak na druhé cestě najděte klíč od rakety, teleportujte se a odleťte na kosmickou loď vetřelců.

Mise 12

Sejměte hajzlíka v mechovi z bezpečné vzdálenosti a posuňte dělo před zavřené dveře. Vyskočte na běžící pás a dojeďte až ke konci, kde seskočte. Ve velké místnosti si pohrajte s generátorem maskovacích štítů a následně pak i se čtyřmi terminály. Na jednom z nich uvidíte obrázkový kód - je náhodně generovaný každou hru. Vraťte se do místa souboje s mechem a projděte „otevřenými" dveřmi. Rozstřelte mřížku nalevo a než skočíte dolů tak si připravte pistoli. Skočte do vody a na tlačítkách nade dveřmi zadejte střelbou správnou kombinaci (ještě jednou: kombinace je náhodná a lze ji zjistit na panelu ve velíně).

Utíkejte po schodech do vězení a zastavte se na slovíčko u slečen ve sprše. Až se vynadíváte, vytvořte kolem nich ochranný štít, aby je nemohli okukovat vetřelci, a to samé udělejte i se zajatkyněmi v celách. Teleport raději nepoužívejte a pokračujte do hangáru, který přeskákejte po plošinách na protější stranu. Otevřete veliké dveře a prostřílejte se až k cele Houston.

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Střelba/akce
Čtvereček » Skok/létání jetpackem/plavání
Trojúhelník » Otočení o 180 stupňů
Kolečko » Vyndání/uschování zbraně - předmětu
L1 » Zaměření nepřítele
R1 » Zaměřovač
L2 » Úkrok vlevo
R2 » Úkrok vpravo
SELECT » inventář

Mise 13

Najděte teleport a po přemístění se vydejte po cestě s vesmírem po vaší pravé ruce. Doběhnete k zavřeným dveřím s namalovanými kruhy. Pokračujte dál a rozstřelte bednu na římse s nápisem „Maintenance Entrance". Vlezte do místnosti a pohrajte si s panely.

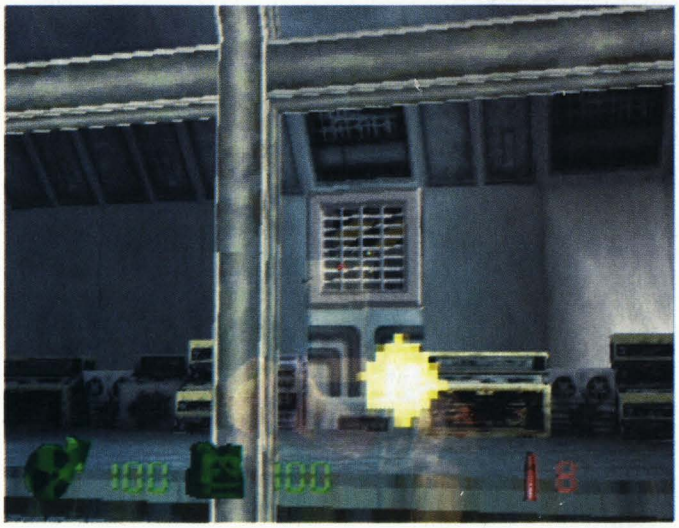
Vraťte se k hornímu teleportu a seskočte dolů. Otevřete dveře baru a projděte teleportem. Vyčistěte hambinec a udělejte dívkám ochranné štíty. Po návratu do klubu se vydejte k teleportu a od něj modrou chodbou k vzduchové komoře, která vás dovede k barům (teleportu si nevšímejte), ve kterých čekají poslední dívky na zachránění.

Mise 14

No a máme tu konec a přerostléh bosse. Nejdříve musíte absolvovat výstup několika patry až na vrchol samotné kosmické lodi, kde už na vás bude netrpělivě čekat šéfíček.

Konečně někdo pořádný. Po vstupu do místnosti se rychle schovejte za nejbližší sloup a připravte si dálkově odpalované bomby nebo dynamit. Počkejte si na správný okamžik a hoďte přerostlému robotovi dáreček. Za žádnou cenu nevykukujte zpoza rohu ani se k němu nepřibližujte!! Až vám dojdou bomby, pokuste se dodělat bose RPGčkem, ale dávejte si pozor na roh, aby se vám nepodařilo zabít sám sebe.

Tak a je to za vámi. Konec? Možná. Ale pokud se vám nepovedlo v každé misi najít všechna tajná místa, tak máte ještě o jeden důvod proč hrát znovu. Kromě nesmrtelnosti, všech zbraní a nekonečné munice do nich na vás ještě čekají například velké hlavy, výběr úrovně, neviditelnost a další cheaty. Lovcům „Secretů" bych poradil jen to, aby si dávali pozor na odlišnosti ve zbarvení stěn, zkoušeli všechno rozstřílet a chodili přitisknutí ke stěnám (chybou kamery totiž prosvítají tajná místa).



Tomorrow Never Dies

INFO

■ **VYDAVATEL:** MGM Int./EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Black Ops ■ **RECENZE:** PSM22 5/10

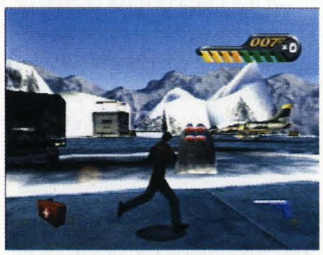
Rozmanitá hratelnost, kterou sráží dolů průměrná grafika.

Starší špionážní hra, v níž se v deseti filmem inspirovaných misích můžete zhostit role Jamese Bonda.

Bond. James Bond. *Tomorrow Never Dies* je jeho dnes již starší dobrodružství, které bylo rovněž předěláno do videoherní podoby. Právě v posledních týdnech vychází v reedici společně s *The World Is Not Enough* a my vám u této příležitosti přinášíme vůbec poprvé kompletní návod!

Mise 1 - Outpost, Russian Border

Prostřílejte se do vojenského objektu a ve sniperském hnízdě si po sycákovi vezměte sniperku. Zlikvidujte snipera na nedaleké věži a další příchozí vojáky. Vyběhněte kopec a zlikvidujte vojáky hlídající helikoptéru. Pod kopcem je další sniper a spousta hlídajících vojáků. Zlikvidujte je z dálky a seběhněte dolů.



Proběhněte tunel na druhý konec. Zlikvidujte Rusáky i se sniperem na věži a vyběhněte na kopec u tunelu. Vyměňte si lékárnu za laserový zaměřovač, zaměřte velkou anténu a stiskněte R1. Po jeho vybombardování přiletí vrtulník s výsadkem. Po jeho likvidaci by po jednom z vojáků měla zůstat karta od dveří. Připravte se na sjezd. V podstatě jde jen o to, abyste dojeli zdraví. ⊗ a ◎ odstrkuje stranou a L1 a R1 je bodání hůlkami.

Mise 2 - Arms Bazaar, Russian Border

Dejte si pozor na hlídky a vyfoťte raketový odpalovač a rakety u džípu. Vezmete si jako zbraň minu, upevněte ji na zeď z beden u auta a opalovačem (v předmětech s lékárnou). Vystřílejte hlídku a vyfoťte si poslední kousek.

Jděte k bráně a připravte se na uvítání. Od brány se nejdříve vydejte vlevo pro lékárny a munici. Pak se vraťte k bráně a jděte na druhou stranu. Vaším úkolem je nalezení klíčů a s nimi pak odemknout kokpit stíhačky dříve, než bude základna zničena.

Mise 3 - Carver Media, Hamburg

Opatrně sejděte ze schodů a vystřílejte skladiště. V jednom z regálů bude ovladač od dveří. Vyjděte ze skladiště a utíkejte koridorem až na konec do kontrolní místnosti. Sejměte sycáka a vezměte si kartu od výtahu. Výtahem pak vyjeďte do další sekce.

Zlikvidujte stráže a chodbou s obrazy mediálního magnáta doběhněte na kus řeči s jeho ženou. Budete zajati a obráni o všechny zbraně, až na manžetové knoflíčky. S těmi rozbijte zrcadlo, rychle si seberte ze stolku pistoli a sejměte šmejda u panelu. Pohrajte si se zařízením za rohem a odstřihněte elektriku. Vyběhněte na chodbu. V části za sklem zničte počítač a stejnou cestou, jakou jste přišli, zase odejděte.

Mise 4 - Pressing Engagement

Ze všeho nejdřív se musíte prostřílet do samotné tiskárny. Pokuste se zranit co možná nejmíň civilistů a vyčistěte halu od neřádů. U dvojice chodeb se vydejte tou pravou a pohrajte si s kufříkem na jejím konci. Vraťte se zpět do chodby, kterou jste přišli, a pohrajte si s elektronicky zamčenými dvojitými dveřmi. Ty snadno ošálíte sejmutými otisky prstů.

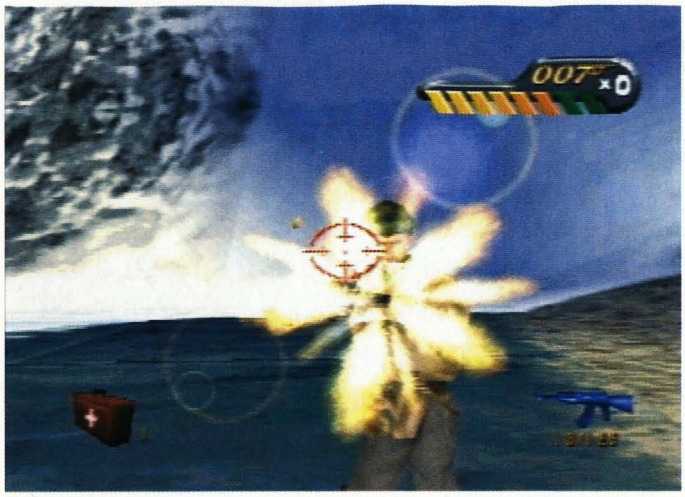
V poslední kanceláři napravo odtlačte skříňku v pravém rohu, oblbněte sejf otisky a seberte si kódovací zařízení. Nyní se vraťte do hlavní haly, jděte levou uličkou a probijte se až k vratům končícím úroveň.

Mise 5 - Hotel Atlantic, Hamburg

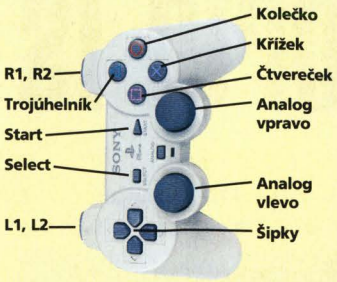
Nechejte zbraň tam, kde je, a podívejte se na dveře za vámi, v tuto chvíli jsou zamčené, ale později se sem budete vracet. Neozbrojen dojděte do baru a promluvte si s barmanem. Až na vás zaútočí, vystřílejte to tu a seberte si jeho klíče. Odemkněte dveře za ním a dřevěnými dveřmi se vraťte na chodbu. Utíkejte zpět na parkoviště a odemkněte dveře poblíž auta. Kromě munice je zde i vypínač od výtahu, ke kterému se dostanete druhou cestou vedoucí z kuchyně.

Po vyjetí do dalšího patra se vydejte dveřmi vedle výtahu a proběhněte až do haly. Zde tu na vás bude čekat první boss. Číslo vedle zaměřovače signalizuje jeho energii. Nejdříve si proběhněte všechny místnosti, kam budete moci, a vysbírejte si lékárny. Pak to do něj začněte kropit, ale dávejte si pozor na disky, které hází.

Poté, co ho porazíte, vyběhněte po schodech a po balkoně utíkejte až do posledního pokoje, kde už vás bude čekat Paris. Společně s ní musíte cestou, kterou jste přišli, doběhnout k autu.



OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Křížek » Střelba/plyn (auto)
Čtvereček » Vybavení
Trojúhelník » Výběr zbraně/vybavení
Kolečko » Zaměření na cíl/akce
L1 » Přikrčení/tichá chůze
R1 » Zaměřovač/střelba (auto)
L2/R2 » Úkrok vlevo/vpravo

Mise 6 - Convoy, Swiss Alps
Toto je jedna z nejkratších misí vůbec. Nejdřív se prostřílejte se sniperkou s infrazaměřovačem ke Q, který čeká u garáže, a pak nasedněte do auta. Musíte zlikvidovat sedm aut. Z aut na vás budou střílet a vyhazovat miny, takže si dávejte pozor a nejezděte přímo za nimi.

Mise 7 - Ski Ridge, Hokkaido
Pro začátek si trochu zalyžujte. Po projetí tunelu nebrzděte, ale naopak přidejte, bude následovat několik skoků. Po slalomu mezi stromy a balvany dorazíte do tábora teroristů. Prostřílejte se k druhé boudě. Kolečkem vykopněte dveře a uvnitř si pohrajte s bezpečnostním systémem. Vyjděte ven a jděte k elektrickému plotu. Otevřete bránu, vyčistěte to tu od padouchů a vyběhněte na věž nalevo. Zde získáte bezpečnostní kartu od dveří do vysílače. Ty najdete z boku budovy poblíž osamoceného barelu. Uvnitř si vysbírejte lékárny a za pomoci sejmutých otisků otevřete dveře na konci.

Druhý boss je už o poznání těžší. Veprostřed místnosti se po čase objevuje munice, kterou sbírejte a dávejte si přitom pozor na plynové granáty, které mizera hází. Kropte to do něj vším možným a po zabití bosse odejděte otevřenými dveřmi.

Mise 8 - CMGN Tower, Saigon
Vydejte se po hlídané střeše pro klíče. Až je naleznete, odemkněte s nimi skříňku s ovládáním výtahu. Výtahem sjeďte o patro níž a vystřílejte koridor. V místnosti s Hi-Fi soupravou objevíte za panelem na stěně tajnou místnost, ve které leží klíč od výtahu. Jeďte o další patro dolů. Sejměte dvojici nerádů a jděte prozkoumat dveře.

Až budete moci Bonda ovládat, vyčistěte místnost a vydejte se druhým východem do skladu se zbraněmi. Střílejte do beden, dokud nebouchnou, a pak jděte do počítačové místnosti. Projděte malými dveřmi, seberte si hračku, vyjděte ven a rozstřílejte skleněné okno u gauče.

Mise 9 - Market District, Saigon
Utíkejte rovně do skladiště s bednami, kterým jenom proběhněte a vyběhněte na ulici. Dejte si výšlap schodů napravo a po ochozu se dostaňte k dalšímu schodišti. Skrze bar se dostanete na další ulici, kde se vydejte dolů z kopce a pak do domu napravo. Porazte šmejda s raketometem a obohaťte se o něj. Vraťte se na začátek, zlikvidujte raketometem kanón a jděte dál. Dejte si pozor na dvojici teroristů na domě. Úzkou uličkou napravo doběhněte na konec a odpalte stěnu nalevo. Naberte si lékáren, co hrdlo ráčí, a pak se vraťte zpět do uličky.

Jděte vpravo, vyčistěte náměstí. Tunelem se dostanete až k vrtulníku. Nečekejte moc dlouho a rychle ho sundejte raketometem. Nakonec se vydejte prkennou brankou na kopci k tajné skrýši, kde dekódujte zaměřovací zařízení. Kód je pokaždé jiný.

Mise 10 - Stealth Boat, Ha Long Bay
Vojáci jsou tu za každým rohem, takže buďte dvojnásob opatrní. Vydejte se dveřmi nalevo a na další odbočce znovu vlevo. Koridor vás dovede až do kontrolní místnosti, odkud kontaktujte M. Vydejte se nazpět a po cestě seberte elektronickou kartu od dveří 4A, která vypadne z jednoho z vojáků. Na dveře narazíte po cestě. Za nimi je zasedačka a malá místnost s počítači a žlutou kartou na zemi. Vraťte do lokace, kde jste začínali, a vydejte se žlutými dveřmi. Proběhněte chodbu a vstupte do dveří na jejím konci. Dalšími odemčenými dveřmi se dostanete do skladu munice. Po odchodu z místnosti se střetnete s dalším bossem. Nestůjte na místě nebo poblíž beden a jste relativně v bezpečí. Po zlikvidování mizery s bazukou seberte jeho kartu a lékárny a druhými dveřmi zavítejte do vězení. Osvoboďte kamarádku a vydejte se opět na začátek úrovně. Dveře na konci druhé chodby budou otevřené a zavedou vás do odpalovny raket.

Seběhněte dolů a pohrajte si s panelem. Po rozhovoru Bonda s mediálním magnátem vyběhněte nahoru a prosklenými dveřmi si doběhněte na můstek pro kartu. Jděte zpět do odpalovny a dalšími dveřmi se vydejte do chodby s bednami plné střelců, na jejímž konci narazíte na finálního bosse. Toho se zbavíte za chvilku a budete mu moci sebrat jeho kartu. S kartou si znovu pohrajte s panelem v odpalovně a pak už jen stačí utéct na místo, kde jste začínali.

Lukáš Kolínský

The World Is Not Enough

INFO

■ **VYDAVATEL:** MGM Int./EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Black Ops ■ **RECENZE:** PSM33 7/10

Stará dobrá doomovka v přestrojení za složitou strategii se spoustou technických fíglů.

Dá to léta práce, chce to zkušenosti a teprve potom se z vás možná stane superšpion úrovně agenta 007 jménem James Bond. Takže si následující řádky vryjte do paměti.

Mise 1

Vezměte si do ruky pero a aktivujte ho (pero je vlastně rušička detektoru zbraní). Projděte detekční bránou a jděte až k chlápkovi u dveří, který vás pošle pryč. Na chvíli se vzdalte, a až se stráž půjde podívat z okna, proklouzněte dveřmi do výtahové haly. Stiskněte tlačítko u výtahu, vstupte dovnitř a tlačítkem uvnitř vyjeďte do dalšího patra. Pomalu jděte chodbou, a až zaslechnete vrčivý zvuk, bude vás čekat za rohem kamera. Prostřílejte se až do chodby s kancelářemi a zbavte se dvou strážců uvnitř. Vysbírejte všechno, co najdete, a pokračujte chodbou k dalšímu výtahu. Od výtahu se vydejte vlevo a pak vpravo. Vstupte do místnosti po vaší pravé ruce, na zdi srovnejte obraz a oddělejte hlídače u monitorů. Seberte si brokovnici, neprůstřelnou vestu a z termosky na stole otisky prstů. Obelstěte zámek u dveří otisky ukradenými hlídače a stejným způsobem se dostaňte i do kanceláře nad schody. Ze stolu si vezměte kufřík a vysklete s ním okno nalevo.

Mise 2

V této misi musíte pronásledovat agentku v červených šatech a neohrozit civilní obyvatele. Nikde se proto nezastavujte a snažte se zabíjet co nejrychleji. Seberte si neprůstřelnou vestu, povalující se zbraň a utíkejte za špionkou. Zpoza rohu na vás vybafne první maník, ale několika přesnými ranami ho pošlete na dlažbu. Utíkejte uličkou dál až ke schodišti, po kterém se dostanete do skladiště, ale pozor na chlápky na balkonech. Za regály tu kromě nepřátel a jejich munice čeká i neprůstřelná vesta, ale po chvíli přiběhne další várka, takže se mějte na pozoru. Seběhněte po schodech do přízemí, rozstřelte některý ze sudů a vyjděte dveřmi na ulici. Prokousejte se do baru, kde si dejte při střelbě veliký pozor, abyste nezasáhli některého z civilistů. Vymotejte se mezi stolky a po vyjití z baru utíkejte přímo za balonem, na který se přichyťte kotvičkou ukrytou v hodinkách.

Mise 3

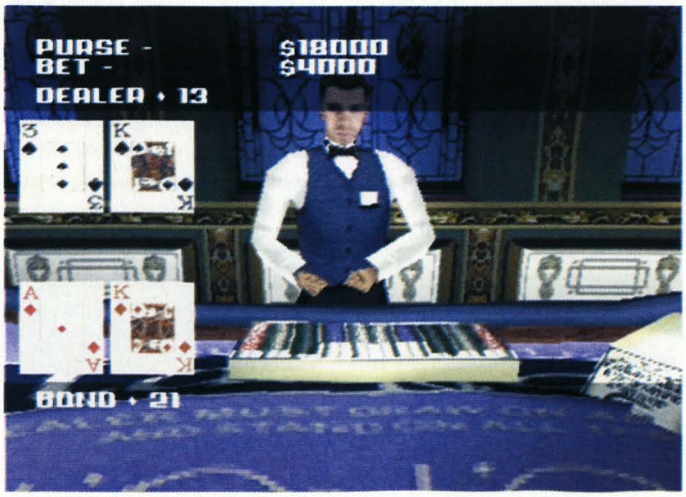
Rychle se zbavte přibíhajících teroristů a pak i těch na potrubí. Po jednom z útočníků zůstala na zemi sniperská puška, se kterou se snáze trefíte do kluzáku. Po jeho zničení rozstřílejte bedny a vezměte si neprůstřelnou vestu. Jeďte po sjezdovce dolů, projeďte tunelem a zabijte chlápka schovaného za bednou. Skočte na sjezd nalevo a počínejte si podobně jako předtím. Dojeďte Elektru a zbavte se chlápků na potrubí. Chvilku počkejte, až přiběhnou další, a zabijte je. Po rozhovoru s Elektrou už jen stačí zlikvidovat pár paraglidů a je konec mise (v bedně se opět nachází neprůstřelná vesta).

Mise 4

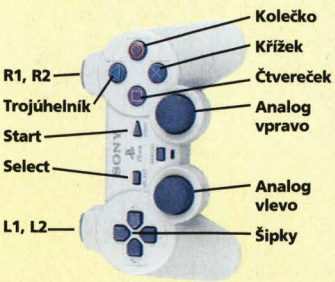
Promluvte si s blondýnkou u baru a kartou odemkněte zavřené dveře, u kterých stál bodyguard, který teď mluví s onou blondýnkou. Promluvte si se Zugovskym a jděte zpět k baru. Ukažte dalšímu členu ochranky poukázku od Zugovskeho a jděte si zahrát blackjack (něco jako Oko bere). Až nastřádáte 100.000 $, vraťte se k Zugovskymu.

Mise 5

Jděte do sousední místnosti a napíchněte telefon. Vyjděte na chodbu a dejte se vlevo. Pěstí ubijte prvního strážného, počkejte, až mu přiběhne na pomoc druhý, a pošlete ho k zemi. Vstupte do dveří nalevo a pomalu se připlížte za chlápka v šedém. Ubijte ho a rychle utíkejte za jeho kámošem, než stačí spustit alarm. Napíchněte další dva telefony a ofoťte si z monitoru e-mail. Odjeďte výtahem uprostřed místnosti. Oddělejte gurmána v kuchyni, napíchněte telefon



OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Levá páčka, D-Pad » Pohyb s Bondem
Křížek » Střelba/Použití předmětu
Kolečko » Rozhovor/Nabití zbraně/Otevření dveří
Čtvereček a Trojúhelník » Přepínání zbraní a předmětů
R1 a R2 » Úkrok doleva a doprava
L1 » Skrčení/Pomalá chůze
L2 » Zaměřování
Start » Pauza/Menu
Select » Přijmutí hovoru

a jděte do místnosti napravo od výtahu. Vyfotografujte si dopis a dveřmi naproti kuchyni se dostaňte do vstupní haly. V kumbále nalevo si seberte vestu a munici. Vstupte do dveří naproti schodům a sejměte stráž. Napíchněte telefon a přejděte do místnosti nalevo. Čeká tu na vás jeden hlídač a mapa na stěně, kterou si nezapomeňte zvěčnit. Vyjděte do haly a promluvte si s Davidovem. Rychle si připravte zbraň a zlikvidujte nově příchozí chlápky. Dveřmi u schodiště projděte do chodby ke kuchyni. Dejte si pozor na další many, co vyběhnou z kuchyně, a až bude po nich, tak si odemkněte dveře pod schody a běžte sejmout Davidova, kterému pak seberte kartu.

Pár tipů

Dali jsme pro vás dohromady pár užitečných informací, Bonde. Ty by vám měly pomoci ve vašem úkolu, tj. zhatit plány tomu darebákovi Renardovi. Vaše pistolky (no, neblbněte, Bonde, vždyť víte, že to není myšleno ironicky) jsou vybaveny automatickým zaměřovacím systémem, což znamená, že jakmile vám do palného úhlu vstoupí agresor, terčík se změní ze zeleného na červený. Také můžete pochopitelně zvolit manuální variantu - to si pak aktivujte režim Aim/Snipe (L2). Seznamte se i s jinými ovládacími prvky a mějte na paměti, že položky v inventáři můžete taky používat.

A abych nezapomněl, možná by se vám hodily nějaké ty mapy. Některé z úrovní jsou totiž dost nepřehledné. Ale hlavně, Jamesi, dávejte na sebe proboha pozor.

Mise 6

Jděte rovně a u laboratoře narazíte na vojáka. Ukažte mu visačku a vstupte do laboratoře. Vědce si nevšímejte a seberte si ze stolu bezpečnostní kartu. Jděte kousek nazpět a zahněte doleva. Sejděte dolů a v místnosti napravo si seberte zbraň s municí a vestu. Běžte dál chodbou nahoru a u panelu si nasaďte brýle pro noční vidění. Pohrajte si s elektrikou a počkejte, až ji půjde stráž opravit. Rychle se mezi nimi protáhněte a bezpečnostní kartou odemkněte dveře pod kopcem. Sejděte po schodech a běžte chodbou vpravo. Na jejím konci stojí další voják, kterému opět ukažte Arkovu visačku. Vstupte do laboratoře a seberte si visačku se symbolem radiace. Vyjděte ven a dveřmi nalevo vstupte do sousední chodby. Projděte jí až na konec a zamávejte vojákovi před očima visačkou se symbolem radiace. Na stěně si pohrajte se skříňkou a otevřete dveře v hale. Před vstupem dovnitř si do ruky vezměte zbraň. Ochraňte doktorku za každou cenu, a až se jí podaří otevřít bránu, utíkejte za Renardem. Moc se nezdržujte, nebo se vám brány zavřou před nosem. Až se vám podaří Renarda dohnat, zjistíte, že je pozdě, seberte tedy kartu a vystřelte z hodinek kotvičku na hák u stropu.

Mise 7

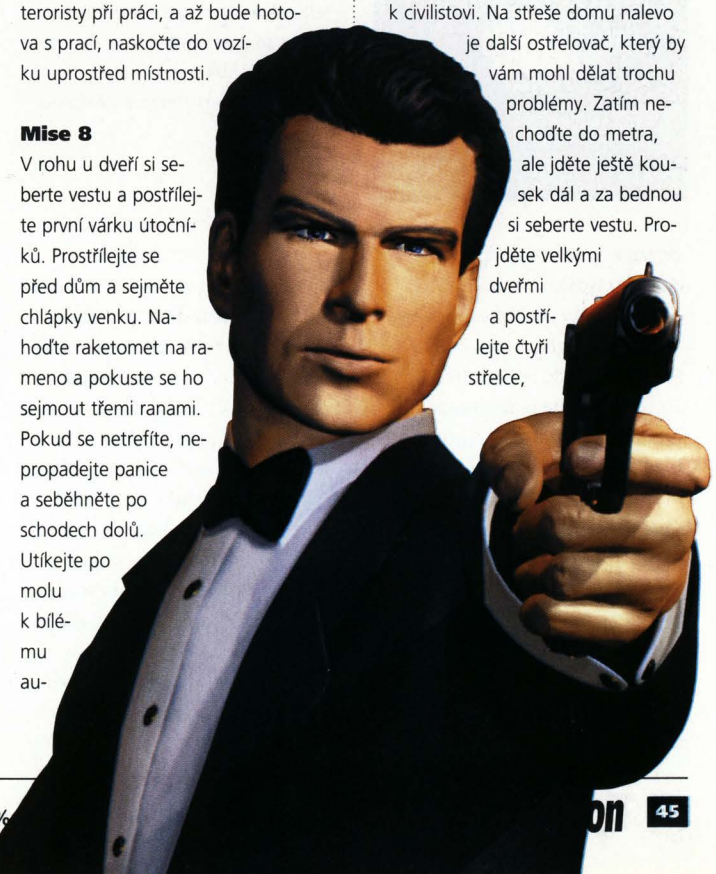
Vyjděte z velicí místnosti a jděte nalevo do dveří označených „Channel 1". Rychle sejměte teroristy, než stačí zabít nějakého civilistu, a vypínačem na stěně odpojte kanál. Odejděte dveřmi s nápisem „Channel 2" a v něm postupujte úplně stejně jako předtím. Prohledejte skladiště a nasbírejte si zásoby. Jako poslední vyčistěte „Channel 3" (včetně skladiště) a poté se vraťte do kontrolní místnosti. Zlikvidujte teroristy a zahněte vlevo do „Pipeline A". Nasaďte si brýle pro noční vidění a jděte stále vpravo až na konec. Vyjděte po schodech do místnosti, v níž se znovu setkáte s doktorkou. Nenechte ji rušit teroristy při práci, a až bude hotova s prací, naskočte do vozíku uprostřed místnosti.

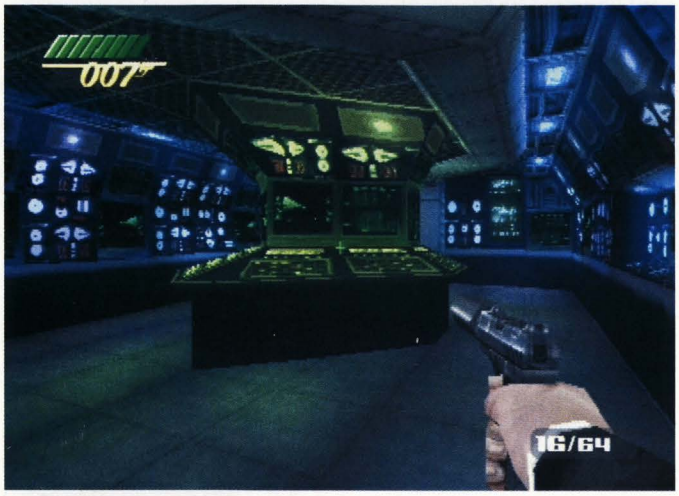
Mise 8

V rohu u dveří si seberte vestu a postřílejte první várku útočníků. Prostřílejte se před dům a sejměte chlápky venku. Nahoďte raketomet na rameno a pokuste se ho sejmout třemi ranami. Pokud se netrefíte, nepropadejte panice a seběhněte po schodech dolů. Utíkejte po molu k bílému autu a z něj si vezměte další tři rakety. Až se vám podaří zničit první vrtulník, přiletí druhý a zničí bedny u auta. Seběhněte ze schodů u auta na potrubí a po něm doběhněte do dalšího baráčku. Seberte si vestu a ze stolu francouzák. Vyjděte ven druhými dveřmi a utíkejte po lávce až ke schodům po pravé straně. Sejděte dolů a v domku si seberte signální pistoli. Vraťte se zpět na lávku a pokračujte k domku na jejím konci. Klíčem pusťte plyn a světlicí ho zapalte.

Mise 9

Zastřelte prvního chlápka a udělejte úkrok vpravo (až k domu). Teď můžete v klidu sejmout snipera a jít až k civilistovi. Na střeše domu nalevo je další ostřelovač, který by vám mohl dělat trochu problémy. Zatím nechoďte do metra, ale jděte ještě kousek dál a za bednou si seberte vestu. Projděte velkými dveřmi a postřílejte čtyři střelce,





ukrývající se za sloupy, a nastupte do vlaku. V prvním a druhém vagonu jsou za sedadly ukryti syčáci, ale ve třetím se šikovně schovávají za rohem. Projděte do pátého vozu a v bedně si seberte slabou neprůstřelnou vestu. Pokračujte v cestě vlakem, dokud nezastavíte. V posledním vagonu si ještě dejte pozor na chlápka za rohem a vyjděte do stanice. Následuje krátká rozmluva s Bullionem a pak máte 2 minuty, abyste zneškodnili bombu. Perem odpalte zamčené dveře a utíkejte až k bombě. Rychlou zbraní bez rozptylu (třeba Wolfram) rozstřílejte rotující destičky na vrchu bomby. Po jejich zničení vyjede samotné jádro a to pak jednoduše vyzkratujte telefonem. Vraťte se zpět do stanice a jděte ven. Následujte Bullionu, dokud se s ním a jeho kumpány znovu šťastně neshledáte.

Mise 10

Vyjděte z mučírny a propližte se do první cely vlevo. Seberte si vestu a jděte zpět k mučírně. Jděte cestou vpravo a dojděte až do poslední cely, kde si seberte vaši starou výbavičku. Postřílejte všechny stráže, projděte cely a pak jděte dřevěnými dveřmi na chodbu. Vyjděte schodištěm do prvního patra a zabijte hlídače v hale. Jděte dál a u konce chodby najdete skladiště. Ve skladišti už na vás netrpělivě čeká Bullion (a že toho dost vydrží...), ze kterého potom vypadne klíček. Vraťte se na schodiště a jděte o patro výše. Odemkněte dveře a vstupte do veliké haly. Jděte první cestou nalevo. Dojdete do místnosti se slepým koncem, kde si seberte neprůstřelnou vestu. Jděte zpět do haly a poté druhou chodbou vlevo. Dojdete až k cele M, která vám dá kartu od cel naproti skladišti, kde jste předtím sejmuli Bulliona. Jděte tam, seberte si výbušné pero a munici a vraťte se k M. Osvoboďte ji a jděte si na

schody počkat na dva strážné. Po zadání hesla můžete jít na schodiště a konečně vstoupit do dveří v posledním patře. Opět se setkáte s Elektrou a také s Gaborovem. Schovejte se za bedny a počkejte, až se přiřítí dva chlapíci na pomoc Gaborovi. Sejměte je a v místnosti, odkud vyběhli, si seberte vestu. Gaborovi kulky nemůžou ublížit, proto na něm neplýtvejte zbytečně munici. Počkejte, až mu „upadne" bomba, a jako slušně vychovaný agent mu ji slušně vraťte. Takhle mu jich upadne pár, takže za chvíli bude po něm. Seberte si jeho kartu a odemkněte s ní zamčené dveře, ve kterých zmizela Elektra. Elektra si vzala jako rukojmí M, ale se postavila dost nešikovně, takže je víc než samozřejmé, že se do ní trefíte.

Mise 11

Jděte k rozcestí a zahněte vpravo. Projděte kapitánským můstkem a seberte si v první místnosti náboje. Nyní jděte do místnosti nalevo a seberte si neprůstřelnou vestu. V protější místnosti na vás čeká maník, hlídající klíč od kontrolní místnosti. Jděte zpět na rozcestí a pak rovně. Odemkněte si dveře, sejměte dva plavčíky a seberte si neprůstřelnou vestu. Jděte do přilehlé místnosti a poklopem v podlaze se dostaňte do místnosti s raketami. V bedně najdete další neprůstřelnou vestu, ale ta vám momentálně asi bude k ničemu. Na stěně stiskněte tlačítko a rozstřelte mřížku ventilace. Prolezte na druhý konec a po setkání s Renardem ho začněte sledovat. Proběhněte mezi párou, postřílejte ukryté zabijáky a jděte až k radiační zóně. Aktivujte detektor radiace a vstupte do místnosti s červeným světlem. Jděte nalevo a seberte si neprůstřelnou vestu. Vyjděte ven a počkejte, až se indikátor vrátí zpět na nulu. Znovu vejděte do místnosti a dejte se vpravo. Proběhněte mezi barely až na konec a sledujte Renarda do místnosti s radioaktivním jádrem. Abyste se dostali Renardovi na kobylku, musíte nejdříve zničit všechny panely počítače (sloup uprostřed místnosti) a až potom můžete jít do místnosti za Renardem. Seberte klíč od cely doktorky a vraťte se k ní. Osvoboďte ji a vystřelte se jako torpédo ven z ponorky.

Lukáš Kolínský

TECHNOLOGIE A DESIGN BUDOUCNOSTI DNES

38. číslo T3 právě v prodeji

www.T3online.cz

Formula One Arcade

Pokud to chcete ve finále všem natřít, poradím vám, jak přesně na to...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Studio 33 ■ **RECENZE:** PSM54 9/10

Nejhratelnější a nejzábavnější formule 1 na PlayStation.

Až nečekaně zábavná závodní hříčka z prostředí seriálu formule 1. Žádný podrobný návod na tuto přímočarou hru není třeba, ale možná vám přijde vhod alespoň několik malých tipů.

BONUSY NA TRATI

Pokud jste si přečetli recenzi *Formula One Arcade* v jednom z posledních čísel Oficiálního PlayStation Magazínu, už asi tušíte, o co se jedná. Na trati této arkádové formule se povalují různé šikovné předměty, které přejetím seberete a pomocí tlačítka (defaultně △, ale lze změnit v Options) pak můžete (ale nemusíte) použít.

AUTOMATICKÝ PILOT

Tato ikona často leží před nebezpečnou šikanou a je velice vhodné ji neminout a sebrat. Nemusíte totiž vůbec sundat nohu z plynu a díky automatickému pilotovi proletíte obtížnou zatáčkou jako svěží vítr. Její účinek je ovšem bohužel trochu delší, takže počítejte s tím, že bonusy těsně za zatáčkou neseberete. Za všechno se platí.

SEKUNDY DO CHECKPOINTU

Ikona hodinek vám přidá pár sekund do právě projíždějícího úseku, který je zakončen checkpointem. Jak už to u podobných arkádových závodů bývá, pokud nestihnete checkpoint, uvidíte už jen nápis Game Over na obrazovce. Tudíž - velmi cenný bonus, především později, kdy se obtížnost závodů pronikavě zvyšuje.

BOOST

Nebo, chcete-li, turbo. Další klasika arkádových závodů. Pokud seberete červenou šipku a provedete aktivaci bonusu, natáhnete se po asfaltu jako žíznivá čára a než výhoda vyprchá, předstihnete v pohodě několik protivníků. Těchto ikonek je na trati poměrně dost, i když pro některou si musíte trochu odbočit...

GARÁŽ NA OKRUHU

Proč zajíždět do depa, když je tu tahle šikovná ikonka. Pravda, většinou bývá viditelná na poslední chvíli (má opravdu velice nenápadnou barvu) a často je umístěna tak, abyste ji spíš minuli než sebrali, ale protože leží ve všech kolech na stejném místě, alespoň jednou se na ni snad trefíte... Mimochodem, je to bonus velice potřebný, protože vaše auto bude téměř neustále ve stavu těsně před rozpadnutím. Boj o pozice je v této hře obzvlášť tvrdý. A pro ty, kteří stále ještě nepochopili, kam mířím: ikona francouzského klíče okamžitě a na fleku opraví vaši káru.

BRNĚNÍ

Nejde tu naštěstí o brnění v ruce, i když toho si taky užijete dost (pokud si nenastavíte v Options vibration na „off"), jde o jakousi krátkodobou ochranu vaší formulky. Po aktivaci tohoto bonusu můžete vesele bourat do mantinelu i do soupeřů. Působí bohužel poměrně krátce...

GUMY

Výměna pneumatik v třistakilometrové rychlosti přímo za jízdy? Není problém. Stačí najet na ikonku obrovské pneumatiky (tahle se opravdu přehlédnout nedá) a stisknout tlačítko pro aktivaci. Kupodivu se každá výměna projeví okamžitě velice pozitivně, protože nové gumy jsou prostě nové gumy.

MASKOT

Tohle je bonus, který vám přímo v závodě moc nepomůže, ale je důležité ho sebrat v hlavním herním módu *Formula One Arcade*: leží vždy těsně před cílovou šachovnicí a nesmí vám chybět při konečném zúčtování vašich řidičských výkonů (viz odstavec Hodnocení jízdy).

HODNOCENÍ JÍZDY

V herním módu Stage máte zpočátku odemknuto pět tratí a další dvě skryté se vám zpřístupní až po dosažení určitého stupně kvality vašeho řízení. K ohodnocení vaší jízdy je zde několik kritérií a dokud nebudou vaše výsledky alespoň na stupni třídy „B" (nejlepší je samozřejmě třída „A", nejhorší „E" - alespoň doufám, že „E", nikdy jsem horší hodnocení některého kritéria nedosáhl), neposunete se ve hře dál. Po absolvování první skupiny závodů se vám odemkne druhá a později i třetí.

Zde je systém hodnocení vaší jízdy:

1) Dosažený čas

Hodnotí se podle průměrného času na kolo a na závod, ideální je samozřejmě překonat traťový rekord - pak máte hodnocení „A" jisté...

2) Umístění v závodě

Není o čem mluvit, první místo jistí nejvyšší ohodnocení.

3) Maskot

Zde získáváte plusové hodnocení za sebrání maskota, povalujícího se někde kolem cílové šachovnice. Pokud ho neseberete, je to rozhodně zbytečná ztráta.

4) Poškození vozu

Bez alespoň malého poškození vozu se vám trať podaří projet málokdy (mně se to povedlo jen jedinkrát), takže se tu hodnotí procento celkového poškození. Čím méně procent, tím lépe. Jak jinak.

5) Řidičské dovednosti

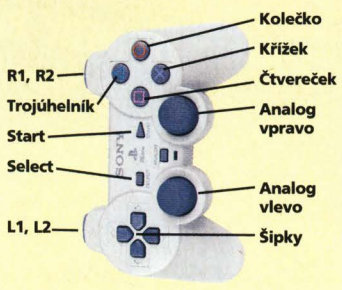
Tady se promítnou jednak vaše přednosti (řízené smyky, předjíždění manévry, zvládnutí vozu ve vysokých rychlostech...) a druhak vaše chyby (bourání o mantinely, vyjíždění z tratě, kontakty se soupeři...).

6) Celkově

Nakonec je vše sečteno a podtrženo. Jakmile zvládnete alespoň dvě ze tří tratí dobře, odemkne se vám další okruh.

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ



CO JE CO

Trojúhelník » Aktivace bonusu
Kolečko » Couvání
Čtvereček » Brzda
Křížek » Plyn
L1 » Pohled dozadu
R1 » Změna kamery
R2 » Asistent řízení

Front Mission 3

Ačkoliv obtížnost téhle hry se pohybuje spíše v nižších hladinách, připravili jsme pro vás aspoň pár tipů.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Square ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Squaresoft ■ **RECENZE:** PSM29 8/10

Velmi hratelná strategická záležitost s rozmanitými misemi.

Trénujte postavy pouze s jednou zbraní svého druhu. Je nesmysl používat s postavou brokovnici a samopal nebo sekyru a boxera. Zbytečně by se vám rozkládaly zkušenosti do dvou stejných věcí a jejich vylepšování by pak vázlo. Používejte střelnou zbraň v kombinací s chladnou nebo štítem. Navíc si můžete dopomáhat zbraněmi upevněnými na ramenou.

Noste štíty. Jak jsem již předeslal dříve, pokud je budete opravovat a krýt se jimi, jste de facto nesmrtelní a nemáte se čeho bát. Ke konci hry má většina nepřátel dalekonosné zbraně a pak vám štít přijde víc než vhod.

Ukládejte a načítejte. Je to sice syčárna, ale někdy je to potřeba. Pokud chcete střílet raketou a potřebujete zasáhnout pouze konkrétní část, uložte si hru v souboji, zaútočte a podle výsledku pak souboj zase načtěte. Tato strategie je obzvláště účinná při střelbě raket.

Optimalizujte wanzery tak, abyste později nebyli závislí na přídavných zdrojích. Až začne hra přituhovat, budete se muset poohlédnout po úložném prostoru pro některé předměty potřebné pro opravu.

Používejte obranné upgrady Anti-... Na začátku každého souboje se podívejte, co nepřátelé používají za zbraně, načtěte si pozici a podle toho se pak přizpůsobte. Možná to vypadá podle, ale k platinové medaili se mrtvý nedostanete.

Upgradujte, upgradujte, upgradujte. I když díly vyměníte, pořád se vám vyplatí je vylepšit a potom i výhodněji prodat.

Zapomeňte na samopaly a jděte do toho s brokovnicí. Zvyšují se jí úrovně mnohem lépe a máte větší šanci na zásah než se samopalem, co se stejně netrefí.

Využívejte skilly. Vyplatí se mít třeba víckrát slabý ZoomI, který se provede kontinuálně několikrát za sebou v jednom útoku, než čekat, že se jednou za sto let povede „vyčarovat" skill na vysoké ničící úrovni.

Bonusová zbraň - ve scénáři Emmy se po dohrání 50 mise (Observatory) podívejte na stránky ARMOREDKIN. V BBSce si přečtete zprávu 3 s odkazem na stránky hackerů AUSPEND v Austrálii. Zde zavítejte do díry se smetím a vyťukejte v Inferno Phone Dialeru 555XKR224. Spřízněná duše vám pošle nejsilnější zbraň ve hře.

Lukáš Kolínský

Zbraně a jak na ně

MELEE - vzhledem k tomu, že jde o normální fyzický útok, je jeho dosah pouze jeden čtverec. Přestože vypadá nepoužitelně, je více než účinný a vytrénovaná postava dokáže zničit některou část wanzeru jedním úderem.

SHOTGUN - podle mě je brokovnice o dost využitelnější než třeba samopal. Útočí na celého wanzera rozloženým útokem a i když není třeba tak účinná jako samopal co do poškození, je v pozdějších částech hry velmi potřebná.

MACHINE GUN - střelná zbraň jako brokovnice, ale nerozloží poškození rovnoměrně, ale náhodně. Záleží u ní hlavně na náhodě, kolikrát se do které části wanzera se trefí a do které vůbec ne.

MISSILES - velmi využitelné. Emma má rakety v původní výbavě a doporučuji je ponechat. Můžete s nimi vyčistit celé bojiště na větší vzdálenost bez většího rizika, ale s menší šancí na zásah. Další menší nevýhodou je maximální kapacita 6 raket, poté musíte nabíjet za ztrátu jednoho tahu. Rovněž jsou nejúčinnější zbraní na vrtulníky.

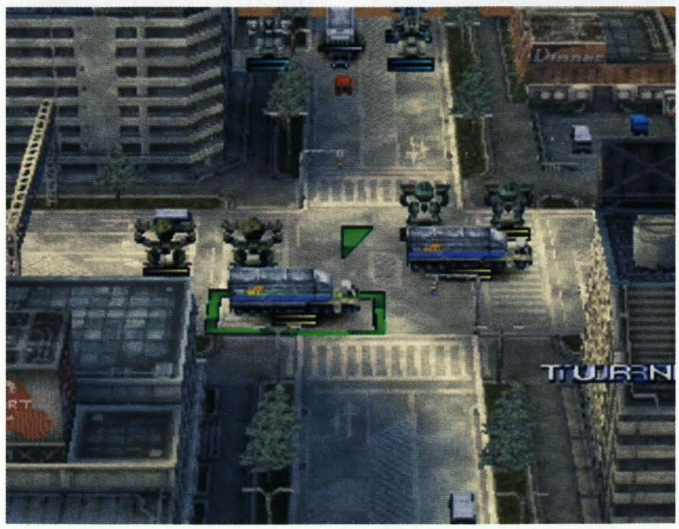
GRENADES - naprosto k ničemu. Pokud je použije počítač na vás, dostanete velkou ťafku, ale obráceně budete rádi, když se vůbec trefíte, natož pak poškodíte. Některá děla střílí na jeden cíl, některá pak ničí plošně. Útočí na celého wanzera, ale pokud porovnáte výsledný efekt s některou jinou zbraní, uvidíte, že granáty jsou jen zbytečná přítěž a stojí vás hromadu AP.

SHIELDS - rozhodně se nevyplácí štíty podceňovat. V pozdějších misích vám mnohokrát zachrání život. Pokud máte předmět pro opravu štítu, jste prakticky nesmrtelní.

RIFLE - podle mě jsou pušky naprosto k ničemu. Nedávají natolik velké ztráty, aby se vyplatilo se s nimi tahat. Jediná jejich výhoda je poměrně slušný dosah. Kromě velké spotřeby AP mají i dost mizernou přesnost. Raději se zaměřte na rakety.

FLAMER - možná že je hezký na pohled, ale není moc účinný. Plamenomet vystřelí několik dávek, ale je velká pravděpodobnost, že se vůbec netrefíte. Je sice lepší než granáty a méně nákladný než rakety, ale útočit s ním je dost o náhodě. Spíš jděte do raket.

HEAVY PARTICLE GUN (BEAM) - dostanete se k němu až v pozdější části hry. Má spoustu výhod jako například slušný damage a dosah, ale i pár nevýhod, jako jsou velká spotřeba AP a velká váha. Pokud vás baví hrát si s puškami, přejděte na tuto zbraň.



Blade 2

Hromady nepřátel, všude spousta krve a upírů - to je Blade, jak ho známe i z filmu. Zvládnete to sami, nebo vám máme občas poradit?

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Mucky Foot ■ **RECENZE:** PSM2 10 - 58/100

Sice si zahrajete za upíra, ale má to spoustu nedostatků.

THE KARKOV TOWER

1. The Exchange

Primární úkol - Pronásledujte muže s krví
Sekundární úkol - Zničte 5 motorek
Vaším hlavním úkolem bude pronásledovat muže, který před vstupem do garáží převezme zásilku krve. Probijte se do garáže a všimněte si benzínové stopy, která vede od obrněného transportéru k několika barelům. Střelte do nich a oheň transportér zničí (nezapomeňte zničit zaparkovanou motorku). Tím si uvolníte cestu do druhého patra, ve kterém najdete další tři motorky. Po vyvraždění upírů v celém patře vyběhnou tři motorkáři ze dveří, kterými utekl muž s kufříkem. Zabijte je a dveřmi proběhněte no chodbu vedoucí k výtahu. Nejprve ale seběhněte po schodech dolů a zničte poslední motorku. Potom doběhněte k výtahu, ve kterém úroveň končí.

2. Horror Stories

Primární úkol - Zničte 3 komunikátory
Sekundární úkol - Zničte 5 limuzín
I druhá úroveň se odehrává v garážích. Vyběhněte po schodech a dveřmi se dostanete do první garáže. Vpravo uvidíte první z pěti limuzín, které budou vaším sekundárním cílem. Klasicky ji rozkopejte a potom pokračujte dál. V této první garáži najdete také první komunikátor, který vás přiláká výrazným zeleným světlem. Kromě něj je zde ale tajná chodba, do které se dostanete zničením dvou zaparkovaných motorek. Je zde zaparkovaná limuzína a náboje do pistole.

Na druhé straně garáže najdete další dveře, kterými se dostanete do krátkého tunelu. Doporučujeme šetřit munici na pozdější fáze úrovně a bojovat s protivníky pomocí pěstí a bumerangu. Ve druhé garáži samozřejmě najdete další limuzínu a druhý komunikátor. Pokračujte dál a probojujte se až k výtahům, u kterých je poslední komunikátor. Cestou byste měli bez problémů najít obě zbývající limuzíny. Nyní už stačí doběhnout zpět na začátek a vběhnout do jednoho z otevřených výtahů.

3. The Blood Club

Primární úkol - Najděte cestu do vyšších pater
Sekundární úkol - Zabijte 5 čistokrevných upírů
Začátek úrovně se opět odehraje v garážích. Velmi rychle se z nich ale dostanete do vestibulu upírského klubu, ze kterého je slyšet hlasitá hudba. Nejprve najděte malý salónek, ve kterém je první čistokrevný upír (je celý bledý a má na sobě světlý oblek). Zabijte ho a pokračujte k toaletám. Na těch pánských je totiž v jedné kabince druhý čistokrevný upír, který to asi přehnal s alkoholem.

V hlavním sálu si pěkně zabojujete. Doporučujeme použít brokovnici nebo meč, protože jinak nemáte proti takové přesile šanci. Až pobijete skoro všechny tanečníky, seskočí ze stropu ještě několik dalších upírů. Do úplného vyhlazení sálu vám ale zbývá ještě několik upírů v malém salónku napravo od vchodu. Je zde také třetí čistokrevný upír. Po vyvraždění salónku se na parketu objeví poslední vlna upírů, mezi kterými je také čtvrtý čistokrevný. Dál pokračujte dveřmi na druhém konci sálu. Dostanete se do sítě chodeb, ve kterých najdete salónek s posledním čistokrevným upírem. Potom se probijte přes další malý sál k výtahu na konci úrovně.

4. Nth Phase

Primární úkol - Zničte 17 monitorů
Sekundární úkol - Zničte 22 serverů
Dostáváte se do patra, které je plné kanceláří s počítači. Po pár metrech dorazíte na chodbu, ve které se můžete vydat doprava nebo doleva. Je jedno, kterým směrem se vydáte dřív, protože obě strany jsou slepé a budete je muset celé projít. Samozřejmě vás zde čeká hromada upírů, takže se určitě nudit nebudete.

Vaším hlavním cílem jsou ploché monitory, které stojí na stolech v kancelářích. Najít a zničit je nebude žádný problém. Při jejich ničení se ale stále rozhlížejte, protože budou přibíhat stále noví upíři, kteří vám při útoku zezadu můžou ubrat docela dost zdraví. V kancelářích najdete také velké skříňové servery, které zničíte jediným úderem. Při jejich ničení si ale dávejte pozor na exploze, které by vás mohly zranit. Tentokrát není žádný ze serverů záludně schován, takže sekundární úkol splníte bez problémů. Nakonec se vraťte do výtahu, kterým jste přijeli.

5. Cover Up

Primární úkol - Zničte přístroj na analýzu DNA
Sekundární úkol - Zabijte 10 asasinů
Nejprve pozabíjejte všechny upíry ve velké hale před vámi, čímž si odemknete dveře vedoucí na schodiště. Po něm vyběhněte na ochoz, na kterém kromě řadových upírů narazíte také na prvního asasina. Až ho zabijete, tak se vraťte k výtahu, kterým jste přijeli. Objeví se zde totiž další asasin, který by vám jinak chyběl. Pokračujte dál a za dveřmi z ochozu se dostanete do chodby, na jejíž druhé straně jsou dveře vedoucí do větší kanceláře. Až povraždíte všechny upíry, tak rozmlaťte velký fialový sloup. Po jeho zničení uvidíte animaci, ve které zhasne jeden ze tří znaků nad velkými dvoukřídlými dveřmi. Budete tedy muset najít a zničit ještě dva stejné sloupy. Pokračujte chodbou dál a dorazíte ke dveřím, které jste viděli v předchozí animaci.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Směrová šipka nahoru » UV Granáty
Směrová šipka doprava » Bumerang
Směrová šipka doleva » Pistole
Směrová šipka dolů » Brokovnice
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Mířené údery
Křížek » Střelba
Čtvereček » Skok
Trojúhelník » Nabíjení
L1 » Úkroky
L2 » Kryt
R1 » Aktivace zuřivosti

Na každé straně rozcestí před vámi je jedna velká kancelář s fialovým sloupem. Než se do ní ale dostanete, budete muset najít místnost s vypínačem, kterým si odemknete její dveře. Také je zde jeden malý zádrhel. V levé části komplexu je malé skladiště s několika prázdnými regály a lékárničkou. Po zničení sloupu na této straně se v tomto skladišti objeví asasin, kterého budete potřebovat pro splnění sekundárního úkolu.

Až se vám podaří zničit třetí sloup, určitě si uložte hru (pokud máte nepoužitý savepoint). Potom se probijte ke konečně odemknutým dveřím, za kterými spatříte obrovský přístroj na anýzu DNA. Vaším úkolem bude zničit všechny jeho zdroje energie, které jsou umístěny přímo na něm (jsou v řadách nahoře a dole). Postřílejte první vlny upírů a získáte pistoli (pokud jste ji neměli). Tou potom střílejte do zdrojů a neustále běhejte. Až kolem vás bude moc upírů, tak použijte brokovnici a potom zase pokračujte s pistolí.

6. Acid Regin

Primární úkol - Rozprašte jed do klimatizace budovy
Sekundární úkol - Zničte 22 monitorů
Před vámi je poslední úroveň kapitoly. Nejprve se probijte klimatizací do první velké kanceláře. Po jejím vyčištění pokračujte dál a dostanete se na chodbu, kterou se musíte dát směrem doprava. Před vámi je opravdu velmi dlouhá cesta několika kancelářemi a dlouhými chodbami. Samozřejmě cestou potkáte spoustu upírů, takže vám to docela uteče. Na konci dorazíte do místnosti se schodištěm, nad kterým najdete vypínač. Použijte ho a otevřou se vám dveře na střechu. V této chvíli byste měli mít zničeny všechny monitory. Bude dobré si uložit hru, protože se budete muset probít stejnou trasou téměř na začátek.

V bodě, kde jste zatáčeli doleva, jděte tentokrát na druhou stranu a po chvilce doběhnete k širokému schodišti. Vyběhněte na střechu a probijte se k vrtulníku, ze kterého musíte vyzvednout kanystr s jedem. Ten vám ale poněkud zkomplikuje situaci, protože ho vždy při boji musíte nejprve odložit. Každopádně se s ním musíte opět probojovat zpět do klimatizace, kterou jste procházeli na začátku. Na jejím konci najdete šachtu s obrovským větrákem, který jed roznese do celé budovy.

LAIRS OF THE BYRON

1. DeLancey Street Subway

Primární úkol - Najděte cestu do Byronovy skrýše
Sekundární úkol - Zabijte 5 ghoulů
První úroveň se celá odehrává v metru. Nejprve rychle seběhněte schodiště k turniketům, kde na vás čeká menší skupinka upírů. V čekárně vpravo je lékárnička, kterou byste si ale měli šetřit na horší časy. Cesta dál vede po schodišti vlevo. Čeká vás zde upír se samopalem, kterého je dobré vylákat vykouknutím a pak ho z blízka zastřelit. Nahoře na ochozu vidíte dalšího střelce. V této chvíli se ale musíte vrátit na začátek, protože se zde objeví první ghoul. Potom pokračujte, kde jste skončili. a chodbami s párou se dostanete do místnosti s přepínačem, který vám otevře vrata u turniketů.

Pokračujte těmito vraty a dostanete se na nástupiště. Po likvidaci všech upírů běžte k levé stěně nástupiště a těsně za soupravou metra vběhněte do kolejiště. Pokračujte až k červeně osvětlenému výklenku, ve kterém se můžete vyhnout další soupravě. Pokud byste ji totiž potkali v tunelu, znamenalo by to nevyhnutelnou smrt. Potom pokračujte dál a mezi sloupy se prostřílejte do dalšího tunelu vpravo. Dál pokračujte vždy jen těsně za soupravou metra. Tímto postupem se dostanete do další stanice, ve které najdete vstup do starých tunelů. Na jejich konci je konečně vstup do Byronovy skrýše.

2. City Sewers

Primární úkol - Ochraňte Whistlera
Sekundární úkol - Zabijte 5 rozparovačů
V této úrovni bude Whistler klást postupně 3 nálože. Vaším úkolem bude krýt mu záda, což nebude úplně lehké. Whistler má sice brokovnici, ale ta není ani zdaleka tak účinná jako ta vaše. Napoprvé asi úroveň nezdoláte, takže si hlavně přesně zapamatujte Whistlerovu cestu. Při každé příležitosti vybíhejte napřed a vražděte upíry, kteří by ho mohli potencionálně otravo-

vat (hlavně ho chraňte při kladení bomb).

Vašimi úhlavními protivníky budou motorkáři se samopaly a rozparovači, kteří se dají zabít pouze UV granáty (musíte si jich při výběru výbavy vzít 6). Hlavně pozice motorkářů si pořádně zapamatujte a vražděte je s předstihem. Pro Whistlera znamenají největší nebezpečí.

3. The Big Bang

Primární úkol - Aktivujte poplachové zařízení a uprchněte před výbuchem

Sekundární úkol - Zabijte 10 rozparovačů

Vás pobyt v kanalizaci pokračuje i v této úrovni, ve které bude vaším hlavním úkolem odpálit nálože, které v předchozí úrovni rozmístil Whistler. První část mise bude velmi přímočará. Musíte se probít hlavním tunelem, který je doslova zamořen upíry všech druhů. Hlavně vás chceme upozornit na místa s jedovatým plynem, kterých je zde ještě více než v předchozí úrovni. Co nejrychleji je probíhejte nebo proskakujte.

Cestou samozřejmě narazíte na několik skupinek rozparovačů, kteří jsou vaším sekundárním cílem. Pokud je budete chtít všechny povraždit (všichni jsou v hlavním tunelu), tak budete muset prosmýčit i vedlejší chodby, kterými se jinak nemusíte vůbec zabývat. Nakonec dorazíte k chodbě vedoucí vzhůru, kterou se dostanete do sítě chodeb s potrubím. Pořádně se v nich zorientujte, než aktivujete poplach. Hlavně si zapamatujte pozici východu, který najdete na konci jediné klesající chodby. Potom najděte malou kontrolní místnost a přiblížením k ovládacímu pultu aktivujete poplach. Pak už jen sledujte dráhu vyznačenou glyphy a proběhněte mezi plameny do únikové chodby.

4. Quarantine

Primární úkol - Najděte východ

Před vámi je asi nejkratší úroveň hry. Vaším jediným úkolem bude utéct před obrovskou zmutovanou krysou (nebo co to je), která vás bude pronásledovat nepřehlednou sítí chodeb. Na začátku utíkejte směrem doleva a dostanete se do delší chodby, kterou proběhnete do dalšího malého bludiště. Zde volte stejné odbočky jako hejna krys, které mají výborný pud sebezáchovy. Vaším nejbližším cílem je klesající chodba, která v podstatě znamená vítězství. Až seběhnete dolů, tak dvakrát zatočte doprava a po vyběhnutí stoupající chodby se propadněte podlahou o patro níž. Otočte se a doběhněte ke dveřím, které znamenají konec úrovně.

5. The Blood Donors

Primární úkol - Najděte dveře vedoucí do další části sídla

Sekundární úkol - Zachraňte 20 vězňů

Konečně jste v Byronově sídle, ve kterém je držena doktorka Grantová. Jděte k červenému sloupu přímo před vámi a použijte ho. Proběhněte otevřenými dveřmi a ty další si jednoduše prokopněte. V místnosti za nimi najdete sloup, který vám otevře další dveře. Postupujte sídlem dál, až se dostanete do velké haly se schodištěm vedoucím do mlhy. Nejprve prorazte stěnu v oblouku vlevo a v místnosti za ním použijte první vypínač elektřiny. Potom seběhněte po schodech dolů a najděte v mlze kruhový otvor, kterým můžete seskočit do rozlehlé jeskyně. Na jejím konci najdete druhý vypínač elektřiny. Po jeho použití vyběhněte po schodech nahoru a na konci chodby prokopněte dřevěnou stěnu.

Při dalším postupu se dostanete do vězeňské části sídla. Nejprve běžte do místnosti přímo naproti vchodu a použijte poslední vypínač. Potom se můžete pustit do zachraňování vězňů, které vypustíte pákou, která je vždy na začátku chodby. Nakonec se probojujete až do křídla se zvýšenou ostrahou. Zde najdete na ochozu tlačítko, kterým si vysunete poslední červený sloup. Po jeho použití úroveň končí.

6. The Jaws of Doom

Primární úkol - Zachraňte doktorku Grantovou

Sekundární úkol - Zabijte 10 sestřiček

Nyní absolvujete úroveň, která se odehrává ve stejných prostorách. Tentokrát se ale budete muset probít opačným směrem a cestou budete hledat sestřičky v černých pláštích. Pokud je budete chtít zabít opravdu všechny, budete muset prolézt každý kout (včetně jeskyně se zeleným plynem). Nakonec se ale přeci jen dostanete do kruhové místnosti, ve které najdete dveře otevřené na konci předchozí úrovně. Chodbou za nimi se probijete k velkému válci, kterým otevřete dveře vypadající jako velké čelisti. Za nimi najdete halu s doktorkou Grantovou, které se zrovna chystají udělat něco hrozného. Pobijte všechny upíry kolem a potom k ní přiběhněte. Tím úroveň končí.

7. Escape

Primární úkol - Doprovoďte doktorku Grantovou k autu a vraťte se zničit projekt Vorpal

Sekundární úkol - Zachraňte 5 zajatců

Před vámi je další dlouhá mise, ve které bude asi nejtěžší ubránit doktorku Grantovou. Ta je totiž velmi zranitelná a také se vám ráda připlete do rány (na to si dávejte obzvlášť pozor). Naštěstí je úroveň dost přímočará a neměli byste nikde bloudit. Překážkami v cestě bude několik zamčených dveří a jako obvykle také elektřinou nabitá podlaha. Většinou je ale vypínač hned ve vedlejší místnosti, takže jeho hledání nebude těžké.

Pokud se vám podaří uniknout s doktorkou z Byronova sídla a doběhnout k Whistlerovi, máte prakticky vyhráno. Po uložení pozice vás totiž čeká o poznání lehčí část úrovně, ve které se budete muset probít zpět až na velké kruhové nádvoří se schodištěm. Hlavně se nezdržujte se zombíky, kolem kterých je smrtící jedovatý plyn. Z nádvoří vběhněte do nově přístupných dveří a v podzemí se probijte ke dveřím do hlavního sálu projektu Vorpal.

8. Project: Vorpal

Primární úkol - Zničte inkubátor s novým druhem upíra

V této úrovni budete mít po celou dobu k dispozici meč, který se vám bude rozhodně hodit. Nejprve totiž musíte přesekat trubky, které vykukují z podlahy kolem inkubátoru. Po jejich zničení ale půjde do tuhého. Do sálu začnou seskakovat upíři a vaším úkolem bude zabít strážce projektu. Ten se bude spouštět na náhodných místech sálu a jeho hlavní zbraní budou elektrické výboje. Ihned po svém útoku se ale stáhne, takže budete mít jen velmi krátký okamžik na úspěšný útok. Pokud by se vám ho nedařilo zasáhnout po výboji, tak si počkejte, až se spustí ve větší vzdálenosti od inkubátoru. V těchto místech totiž neútočí a vy do něj můžete jednoduše seknout.

THE ARCAN MOUNTAIN BASE

1. Into the Mountain

Primární úkol - Najděte vchod do tajné základny

Sekundární úkol - Zničte 5 rozvodných skříní

Hned v první úrovni kapitoly se seznámíte se spoustou nových protivníků. Kromě základních upírů a střelců je zde novinkou také druh, který po smrti exploduje. To se dá ale naštěstí použít i proti jeho spolubojovníkům. Probijte se tedy do nejbližšího jeskynního komplexu, kde v poslední jeskyni najdete první rozvodnou skříň. Rozkopejte ji a potom si rovněž kopáním proražte cestu zavaleným tunelem.

Dostanete se na rozcestí, na kterém se musíte vydat nejprve doleva. Až se probojujete na konec cesty, objevíte páku, kterou si odemknete vrata na druhém konci cesty. Budete se tedy muset opět probojovat stejnou cestou zpět. Za bránou vlezte do malého domku a vyběhněte po schodech do prvního patra. Odtud se po ochozu dostanete do dlouhé chodby, ve které musíte najít další zával. Proražte ho a v místnosti na konci chodby zatáhněte za páku, která vám otevře poslední dveře. Nyní už jen stačí probojovat se na konec úrovně.

2. The Energy Stores

Primární úkol - Zničte 2 kontejnery s temnou energií

Sekundární úkol - Zničte dva inkubátory

Vaším prvním cílem po proniknutí do základny budou obrovské kontejnery, ve kterých upíři uchovávají nashromážděnou temnou energii. Nejprve se k nim ale budete muset probojovat. Už první boj v garáži vám naznačí, že to nebude nic jednoduchého. Pákou na krátkém ochozu aktivujte výtah a sjeďte hlouběji do podzemí. Tam zničte první inkubátor a potom vyběhněte po schodech do malé strážnice, ve které pákou otevřete dveře v počáteční garáži.

Vyjeďte výtahem zpět a otevřenými dveřmi pokračujte do hloubi základny. Zde po chvilce objevíte první kontejner s temnou energií. Pokračujte dál a po opravdu úporném boji se nakonec v podzemí probojujete do velké místnosti s ohromným barevným sloupem. V jeho horní části najdete vypínač, který ovládá silové pole, kolem nějž jste před pár minutami prošli. Vraťte se k němu a v malém skladišti seberte na stěně jednu ze dvou náloží. Vraťte se ke kontejneru a pomocí nálože ho zničte. Tím si otevřete cestu ke druhému kontejneru, který samozřejmě zničíte druhou náloží.

3. Out of the Fire

Primární úkol - Probijte se ke zdroji temné energie

Sekundární úkol - Zabijte 10 testovacích subjektů

V této úrovni si znovu projdete prostory, které jste už jednou vyčistili v předchozí úrovni. Tentokrát bude ale odpor vašich nepřátel o něco silnější a navíc bude vše kolem vás explodovat. Vyhýbejte se tedy explozím a probíjejte se zpět stejnou cestou. I zde platí, že pokud chcete splnit sekundární úkol, musíte prolézt i ty prostory, které byste jinak mohli ignorovat. Nakonec se dostanete zpět do garáže, ve které začínala předchozí úroveň. Vběhněte na výtah a sjeďte do nižšího patra, kde vás čeká finální souboj úrovně. Po jeho úspěšném absolvování vběhněte do velkého výtahu, kterým sjedete do nižších pater základny.

4. The Blood Sucker

Primární úkol - Doprovoďte doktorku Grantovou ke zdroji temné energie

Sekundární úkol - Zničte 4 inkubátory

Právě stojíte na začátku nejdelší úrovně hry, ve které vás čekají doslova stovky upírů nejrůznějších druhů

(naštěstí se bude dát hra uložit v jejím průběhu). Nejprve se probijte do obrovského kruhového sálu, ve kterém vám doporučujeme zničit automatické kanóny umístěné po obvodu sálu. Potom dalšími dveřmi v přízemí proběhněte do druhého kruhového sálu, ve kterém bude rovněž dobré zničit automatické kanóny.

Jak sami vidíte, na úrovni prvního patra je velký otočný můstek. Ten budete muset pootočit do správné polohy. Pokračujte dalšími dveřmi v přízemí do dlouhé chodby s prosklenou podlahou. Až dorazíte k první křižovatce, tak zatočte doprava a za dveřmi na konci chodby vyběhněte po točitém schodišti. Nahoře najdete kontrolní místnost s pákou, která můstek pootočí. Potom pokračujte dlouhou chodbou až na její konec (vypínání silového pole ve dveřích je v boční místnosti).

Vyběhněte ven tunelem klimatizace a doběhněte k doktorce Grantové. Tu budete muset doprovodit až do prvního kruhového sálu, ve kterém je točité schodiště vedoucí do prvního patra. Cestou ale radši obejděte místnost s plameny, které mohou doktorku velmi lehce zabít (před touto místností zatočte doprava a vyběhněte po točitých schodech do vedlejší chodby). Potom se po ochozu a tunelem dostaňte do sálu s můstkem a doběhněte ke zdroji. Po doktorčině smrti pobijte poslední vlnu nepřátel a pokračujte do tunelu, ze kterého na vás vyběhli.

5. The Core

Primární úkol - Zničte jádro zdroje temné energie

Poslední úroveň hry je hotové peklo. Odehrává se v jediné velké jeskyni, ve které je nádrž s obrovským zmutovaným upírem. Vaším prvním úkolem bude probojovat se po všech třech můstcích ke kruhovým vstupům, které mečem otevřete. Po otevření posledního se v jeskyni objeví Whistler, který ke všem třem vstupům položí bomby. To bude ale nějakou dobu trvat a vy ho při tom budete muset krýt. Upíři po něm naštěstí moc nejdou, takže je stačí nalákat na nějaký vzdálenější bod jeskyně a tam je na sebe vázat bojem. Nakonec stačí proběhnout tunelem na povrch a hra je za vámi.

Jakub Holý

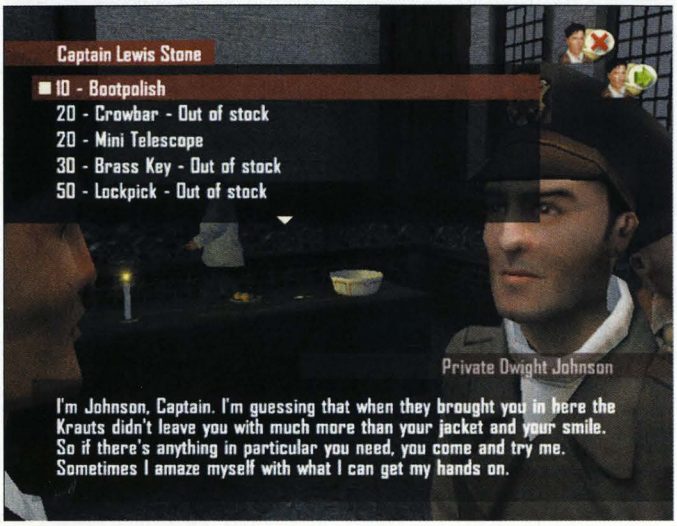
Prisoner of War

Útěky ze zajateckých táborů zvládnete jistě bravurně sami. Nebo chcete pro jistotu přeci jen poradit?

INFO

■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Wide Games ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 80/100

V téhle hře se snoubí skvělá atmosféra, grafika i ovládání.



CAPTURED!

Hra začíná v malém zajateckém táboře. Hned na začátku vám německý velitel vysvětlí základní pravidla tábora. Nesmíte vkročit do ohraničeného pásu u vnějšího plotu a musíte se dvakrát denně dostavit ke kontrolnímu nástupu (Roll Call). Ten se koná ráno a večer u vašich ubikací.

Po rozhovoru s velitelem běžte do baráku číslo 1 a uložte si do truhly své věci. Na vaší posteli vedle truhly si můžete kdykoliv uložit hru (hodí se hlavně po splnění obtížných a zapeklitých úkolů). Potom vyběhněte ven a promluvte si se seržantem O'Brienem. Ten vám zadá první úkol. Musíte se dostat na marodku a sehnat nějaké zboží na úplatky pro německé strážné (musíte donést zboží v hodnotě 50 jednotek). Promluvte si s vojínem Clancym, který vám prozradí, že na marodku se dostanete přes zeď za jídelnou.

1. úkol

Nejvhodnější dobou pro získání zboží je snídaně, po které následuje volno v prostoru u jídelny. Místo snídaně jděte rovnou ke zdi za jídelnou a počkejte si na vhodný okamžik, kdy bude okolí čisté. Nezapomeňte si dávat pozor na strážného na věži vpravo za plotem. Přelezte zeď a běžte do baráku marodky (v okolí naštěstí neobchází žádný strážný). Tam najdete v lůžkové části tři konzervy na malém stolku (jsou zvýrazněné krátkými záblesky) a v zadní místnosti láhev na skříňce vlevo. Pokud máte zboží v hodnotě 50 jednotek, opusťte marodku a přelezte zeď zpět k jídelně. Jděte za seržantem O'Brienem a předejte mu získané zboží. Ten vám dá za odměnu krém na boty, kterým si můžete u zrcadla natřít obličej (nebudete v noci tak nápadní). Také vám řekne, že u něj můžete získat jakékoliv věci zabavené strážnými.

2. úkol

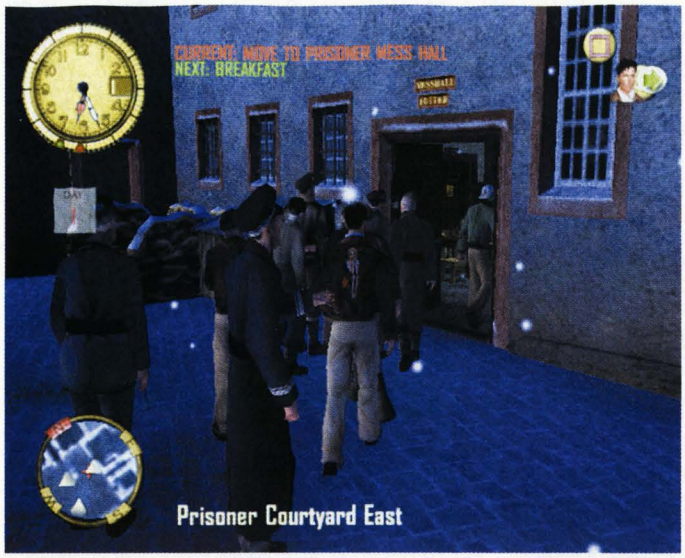
Čas se posune a při dalším nástupu přivedou Němci vašeho radistu JD. Při rozhovoru s ním dostanete nápad, jak utéct. Budete ovšem potřebovat páčidlo, které je v zamčeném skladišti. Vaším dalším úkolem tedy bude získat klíč od skladiště. Ten je v ubikaci strážných severně od jídelny. Počkejte si na dopolední volno u jídelny a požádejte JD, aby odlákal pozornost strážných. Potom běžte k plotu u severovýchodního rohu jídelny a přelezte plot. Rychle běžte do baráku před vámi a uvnitř pokračujte směrem dolů. Tam uvidíte na věšáku lesknoucí se klíč. Seberte ho a zase co nejrychleji vyběhněte ven. Přelezte plot k jídelně a běžte říct JD, že jste získali klíč. JD vám popíše cestu do skladiště, kterou absolvoval ze studijních důvodů.

3. úkol

Nyní tedy zbývá dostat se do skladiště a sebrat v něm páčidlo. Nejlepší dobou pro takový pokus je noc. Počkejte tedy na večerní nástup a potom jděte k plotu na sever od vašeho baráku. Až bude strážný na cestě za plotem odcházet na východ, tak ho přelezte a jděte k díře ve zdi na druhé straně cesty. Skrčte se a prolezte ke skladišti. Počkejte, až strážný odejde ke vchodu do skladiště a usne. Potom proklouzněte ke dveřím (pozor na reflektor strážní věže) a odemkněte je ukořistěným klíčem. Uvnitř seberte páčidlo a upalujte pryč. Při nejbližší příležitosti řekněte o svém úspěchu JD.

4. úkol

Před vámi je poslední úkol v tomto táboře (budete potřebovat páčidlo). Musíte se dostat do nákladního auta, ve kterém uniknete ven z tábora. Nejlepší dobou pro útěk je samozřejmě noc. Jděte do severovýchodního rohu prostoru kolem baráků pro vězně. Počkejte, až bude křižovatka uprostřed tábora prázdná a strážný na východní cestě půjde směrem pryč. Přelezte plot a jděte cestou směrem na východ (pozor na strážní věž u skladiště). U plotu na její severní straně jsou překážky, za kterými se můžete přikrčit. Až kolem vás projde strážný směrem ke středu tábora, jděte dál na východ a pomocí páčidla si otevřete dveře do budovy pro řidiče. Tou projděte velmi pomalu ke dveřím na parkoviště. Zde se vyhněte poslednímu strážnému a reflektorům z věží. Až se dostanete k nákladnímu autu, tak do něj naskočte a sledujte smolné zmaření vašeho útěku.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb

Křížek a čtvereček » Akce zobrazené v pravém horním rohu obrazovky

Kolečko » Přikrčení

L1 » Pohled z vlastních očí

R1 » Přepínání předmětů v pohledu z vlastních očí

L2 » Naklonění doleva

R2 » Naklonění doprava

SELECT » Inventorář, mapa, denní režim atp.

PRISONER OF WAR

Po vašem zadržení vás Němci převezou do většího a lépe zajištěného tábora Stalag Luft. Za spojenecké vojáky vás přivítá Wing Commander Temple-Smithson, který má v táboře ze zajatců nejvyšší hodnost. Sdělí vám, že jste ubytován v baráku 2, kde máte truhlu na předměty a můžete si zde ukládat hru. Po krátkém rozkoukání se jděte za Temple-Smithsonem a promluvte si s ním o možnosti útěku. Seznámí vás s polským majorem Radtkem, který má na starosti organizování útěku. Je ovšem velmi nedůvěřivý, a proto vám zadá zkušební úkol.

1. úkol

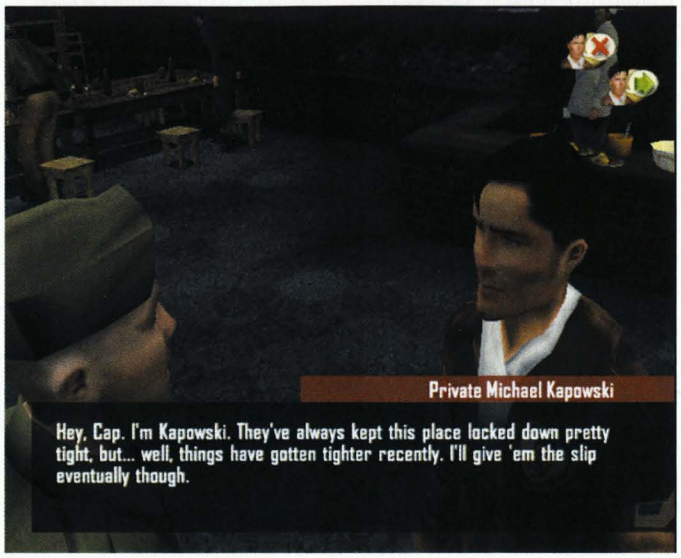
Tímto úkolem je pustit nahrávku s povzbuzující hudbou do táborového rozhlasu. Vyzvedněte si tedy pásek s nahrávkou ve své truhle v baráku 2 a počkejte na snídani. Kancelář s rozhlasem je hned za plotem na sever od jídelny. Jděte tedy jako na snídani a přelezte plot. Potichu se přibližte ke dveřím do kanceláře. Stojí před nimi voják, který bohužel občas nakoukne dovnitř. Dovnitř se budete muset proplížit tiše za jeho zády. Pokud se vám to ale nedaří, můžete obejít kancelářskou budovu a z druhé strany hodit kámen na barely u východní stěny. Tím strážného odlákáte a po opětovném oběhnutí budovy můžete v klidu proniknout dovnitř. V kanceláři běžte k ovládání rozhlasu v severozápadním rohu budovy. Použijte na rozhlas majorovu pásku a poslechněte si trochu povzbuzující hudby. Nyní už zbývá jen dostat se zpět mezi vězně. Proklouzněte opět za zády vojáka přede dveřmi a přelezte plot k jídelně (měla by probíhat snídaně nebo dopolední cvičení). Promluvte si s Temple-Smithsonem a dostanete další úkol.

2. úkol

Druhým úkolem je získat tajné německé plány, které najdete v budově velitelství. Hned na začátku vás ovšem musíme upozornit, že zde už jde do tuhého. Dostat se na velitelství totiž není jednoduché a ještě na to máte velmi omezený čas. Vaší jedinou rozumnou možností totiž je začít akci při večerním nástupu. Při něm totiž kontroluje počet vězňů velitel osobně a vy se budete muset dostat na velitelství rychleji než on. Ihned po nástupu tedy běžte co nejrychleji do jihovýchodního rohu prostoru pro zajatce. Zde je krátký úsek plotu bez ostnatého drátu. Co nejrychleji ho přelezte a běžte po cestě směrem do středu tábora. Tam zahněte na východ a proklouzněte pod závorou k velitelství. Kolem je spousta strážných a ze západu přichází kuchař, takže dostat se dovnitř rozhodně není jednoduché. Pokud se vám to povede, tak běžte dál severními dveřmi a proběhněte kuchyní až k severním dveřím do hlavní kanceláře (jihovýchodní místnost v přízemí). Vejděte dovnitř a potichu se proplížte za zády stojícího vojáka. V jihozápadním rohu místnosti seberte na stole plány a ještě před příchodem velitele vypadněte zpět do kuchyně. Nyní si můžete oddechnout a dál pokračovat pěkně v klidu. Vyběhněte po schodech do prvního patra. Tam seberte dalekohled a v ložnici železný klíč. Z ložnice vyjděte na terasu a u světla uvidíte na stěně kabel vedoucí až na zem. Ve vhodný okamžik po něm slezte dolů a stejnou cestou se vraťte do prostoru pro zajatce. Pokud jste byli dostatečně rychlí, tak to v pohodě stihnete ještě před ranním nástupem. Při nejbližší možné příležitosti potom předejte plány Temple-Smithsonovi a čeká vás animace s návštěvou generála Stahla.

3. úkol

Váš útěk konečně dostává reálné obrysy. Zajatci totiž pracují na tunelu a připravují hromadný útěk. Potřebují ovšem dmychadlo pro pumpu na vzduch. Vaším dalším úkolem tedy bude nějaké sehnat. Jediné dmychadlo v celém táboře je v kuchyni hlavní jídelny (na co ho asi v kuchyni potřebují?). Kuchař si ovšem jídelnu



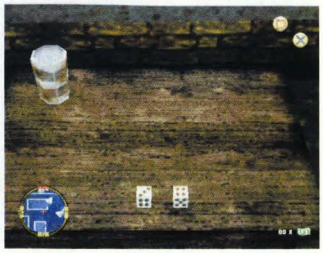
přes den bedlivě střeží. Vaší jedinou možností tak bude noční návštěva. Po večerním nástupu tedy přelezte plot za barákem číslo 3 a opatrně se propližte cestou přes střed tábora až k plotu východně od jídelny. Tam najdete část plotu bez ostnatého drátu. Přelezte ho a zadním vchodem vejděte do jídelny. Uvnitř je sice voják, ale naštěstí spí jako nemluvně. Pomalu se propližte k průchodu za kuchyňský pult a skrčení se propližte za něj. Na druhém konci pultu najdete dmychadlo, které hledáte. Seberte ho a vraťte se do baráku číslo 4, kde ho můžete předat Temple-Smithsonovi. Bohužel vás v následující animaci čeká další porce smůly. Strop tunelu se při útěku zhroutil a narušil tak vaše plány na útěk.

4. úkol

Plány odcizené na velitelství se musí dostat za každou cenu do rukou spojenců. Je tedy rozhodnuto, že utečete pouze vy a pronesete kopii plánů rakety. Posledním úkolem v tomto táboře je tedy opět útěk. Budete se muset dostat do prostoru garáží a využít nezhroucené části tunelu k překonání vnějšího plotu. Co se týče doby útěku, je situace jasná. Budete muset využít tmy. Po večerním nástupu tedy použijte obvyklý trik a přelezte plot na cestu vedoucí do středu tábora. Prosmekněte se mezi zesílenými hlídkami a přelezte přes plot k jídelně. Dál pokračujte směrem na sever a přelezte další plot k budově s kanceláří. Odtud se musíte dostat ke skladišti směrem na východ. Nejjednodušší bude přelézt zeď u severozápadního rohu budovy. Nyní se musíte ve vhodný okamžik (dávejte si pozor na světlo reflektoru) dostat do skladiště, kde leží uprostřed místnosti páčidlo. Seberte ho a jděte ke stěně na sever od skladiště. Tam se skrčte a prolezte dírou ve zdi do prostoru garáží. Opatrně se propližte na západ až na parkoviště nákladních vozů. Zde najdete troje zamčené dveře. Pomocí páčidla otevřete ty prostřední (pozor na hluk, který provází páčení zámku) a vejděte dovnitř. Nyní už jen stačí otevřít poklop a prolézt tunelem na svobodu. Ta ale bohužel nebude mít dlouhého trvání.

CASTLE COLDITZ

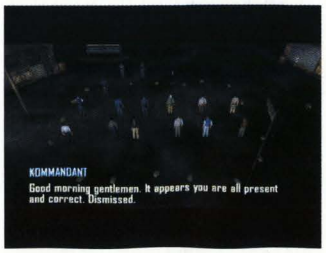
Po prvním pohledu na nádvoří plné stráží vám zřejmě dojde, že na tomto hradě končí veškerá legrace. Vaše situace je totiž podstatně obtížnější díky nepřehlednosti hradu. Doporučujeme několik prvních dní strávit procházením nejbližšího okolí nádvoří pro zajatce. Také si musíte promluvit s francouzským kapitánem Dubois, který je odpovědný za spojenecké zajatce. Ten vás bez okolků seznámí s majorem Kingsleyem, jenž je odpovědný za plánování útěku z tohoto přísně střeženého vězení. V rozhovoru s kapitánem se také dozvíte velmi důležité informace o plukovníku Hardingovi. Ten je zde držen také a vaším prvním úkolem bude ho kontaktovat.

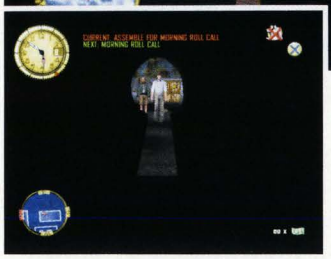


1. úkol

Pokud jste dostatečně rozkoukaní, je vhodný čas pro první akci. Tou bude získání paklíče, který budete bezpodmínečně potřebovat pro pohyb po hradu. Najít ho není žádný problém. Leží na psacím stole u vchodu do baráku A. U stolu ovšem stojí celý den voják, který z paklíče nespustí oči. Naštěstí i on potřebuje nějaký ten spánek a večer pravidelně opouští své místo a na židli opodál si dává dvacet. Když tvrdě spí, jednoduše paklíč seberte a první dílčí úspěch máte za sebou.

S paklíčem se můžete vydat za plukovníkem Hardingem. Ten je držen v separaci na baráku B. U vchodu do tohoto baráku je ale strážný, který vás nepustí dovnitř. Můžete se





samozřejmě pokusit o proniknutí předním vchodem, ale nabízí se mnohem elegantnější řešení. V noci vyjděte z baráku A západním východem (musíte ho odemknout paklíčem). Na západní části nádvoří se opatrně podél zdi dostaňte až do severozápadního rohu, kde se můžete krýt za bednami s plechovkami. Směrem na sever vidíte dveře vedoucí do divadla. Bohužel před nimi neustále hlídkuje jeden strážný. Pokud jste dostatečně rychlí, může se vám povést rychle k nim doběhnout, odemknout je paklíčem a proniknout dovnitř (jestli se vám to nedaří, tak se pokuste odlákat pozornost strážného kamenem). Hned za dveřmi ale spí další strážný, takže se pohybujte pěkně potichu. Vyběhněte po schodech do prvního patra a pokračujte doprava k divadelnímu sálu. Před ním spí další strážný. Kolem něj se ale bez problémů proplížíte. Uvnitř sálu pěkně v klidu obejděte strážného a běžte do levé zadní části jeviště. Tam najdete poklop, kterým se konečně dostanete do ložnice v baráku B. Vyjděte na chodbu a naproti ložnici uvidíte dveře vedoucí ke kanceláři s celou plukovníka Hardinga. V kanceláři se propližte kolem nervózně přecházejícího Němce a v cele si v klidu promluvte s Hardingem. Ten vás v průběhu rozhovoru požádá o německou uniformu. Nakonec do Hardingovy cely vstoupí jeho osobní hlídač a první úkol je tedy za vámi.

2. úkol

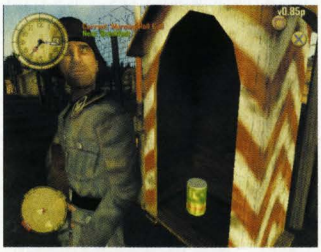
Druhý úkol je o něco jednodušší a rozhodně vám nezabere tolik času. Jeho první částí bude sehnat německou uniformu. Stejně jako v táboře Stalag Luft, i zde najdete složenou uniformu v prádelně (jihozápadní část nádvoří pro zajatce). Pro vniknutí dovnitř je nejvhodnější dopolední nebo odpolední volno (můžete se totiž svobodně pohybovat po celém nádvoří). Domluvte se s jedním z vojáků na odlákání pozornosti strážných. Až bude jejich pozornost upoutána na něj, běžte ke dveřím do prádelny a nahlédněte dovnitř klíčovou dírkou. V přízemí totiž hlídkuje voják, kterému byste mohli vběhnout rovnou do rány. Uvnitř rychle přeběhněte do dveří vpravo a na druhé straně místnosti leží na nízkém stolku uniforma. Popadněte ji a opatrně se s ní vyběhněte z prádelny. Pokud vás ovšem nyní uvidí nějaký voják s uniformou v ruce, budete mít průšvih. Použijte tedy boční vchod do baráku A. Tam si stoupněte před zrcadlo a převlečte se do uniformy. Jako německý voják přejděte nádvoří (jinak byste na sebe zbytečně poutali pozornost) a jděte rovnou do Hardingovy cely. Čeká vás další dlouhá animace, ve které dostanete v rozhovoru s kapitánem Dubois další úkol.

3. úkol

Vaším dalším úkolem bude sehnat pro sebe a plukovníka Hardinga německé cestovní příkazy, díky kterým se bezpečně dostanete zpět do tábora Stalag Luft. Budete mít dvě možnosti, jak se k papírům dostat. Na hradě jsou totiž rovnou dvoje a je jen na vás, které z nich ukořistíte.

První možností je sebrat papíry přímo v kanceláři. K jejich získání je ideální doba snídaně či oběda. Cesta do kanceláře totiž vede přes zajateckou jídelnu. V zadním rohu jídelny vyběhněte po několika schůdcích do malého přístřešku, ve kterém jsou dveře do německé jídelny. Uvnitř ovšem hlídkují dva vojáci. Naštěstí se stačí přikrčit a můžete lehce proklouznout (pozor na vojáka obcházejícího celou jídelnu). V kanceláři již papíry snadno na jednom ze stolů najdete.

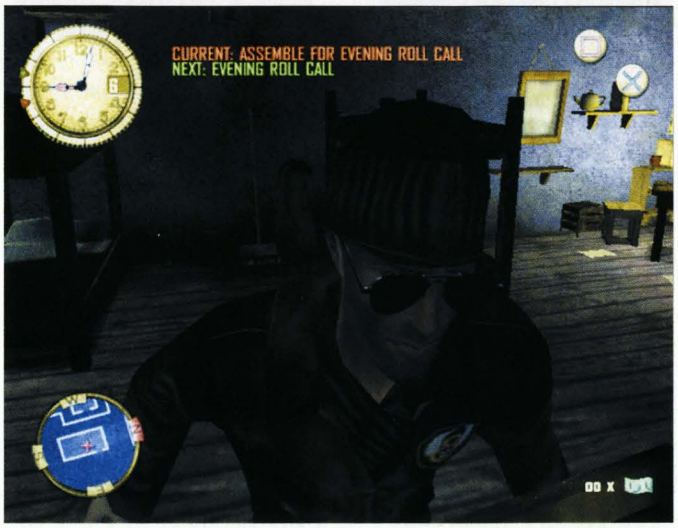
Druhou možností je sebrat papíry německému vojákovi na marodce. K tomuto pokusu je vhodné dopolední nebo odpolední volno na nádvoří. Požádejte jednoho z vězňů o odlákání pozornosti stráží na západní části nádvoří. Až se nebude nikdo dívat, tak si odemkněte dveře do věže hned vedle prádelny.

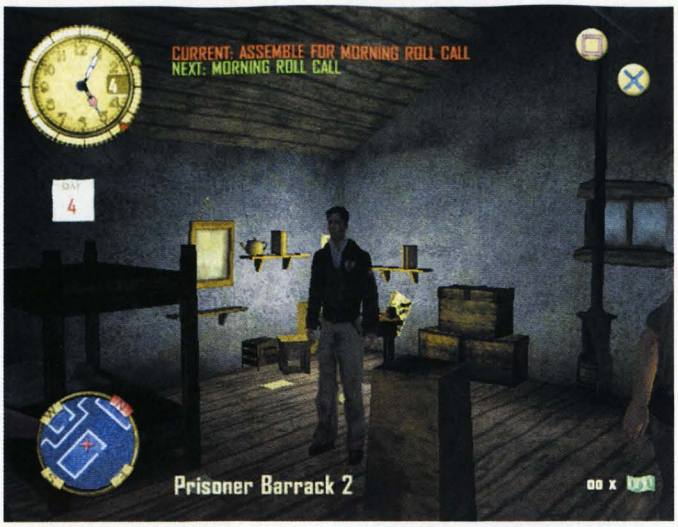


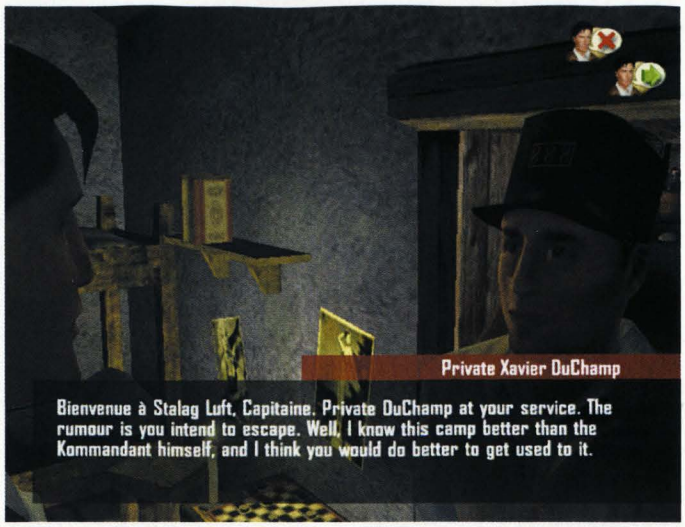
Ve věži vylezte nahoru po žebříku a dostanete se do prostoru marodky. Vyhněte se stráži a proniknete do lůžkové části, kde leží cestovní příkaz zraněného vojáka na psacím stole. Po získání potřebných papírů kontaktujte majora Kingsleye. Major vám předá vzkaz od plukovníka Hardinga, který na vás čeká v kanalizaci pod hradem. V následující animaci uvidíte, jak němečtí vojáci odnášejí hák na otevírání poklopu vedoucího do kanálu.

4. úkol

Pro útěk tedy budete muset najít onen hák, který jste viděli v předchozí animaci. Jeho získání naštěstí nebude příliš problematické. Budete se pro něj ovšem muset vydat na druhé nádvoří. Výběr vhodného času je na vás (nejvhodnější je možná snídaně nebo oběd, kdy máte povolen vstup do jídelny). Nejprve se musíte dostat do chodby mezi kuchyní a jídelnou. Odtud se dostanete východními dveřmi na schodiště nad druhým nádvořím. Seběhněte ze schodů a vydejte se směrem na severovýchod. Na bednách před dvěma nákladními auty uvidíte lesknout se hledaný hák. Seber-







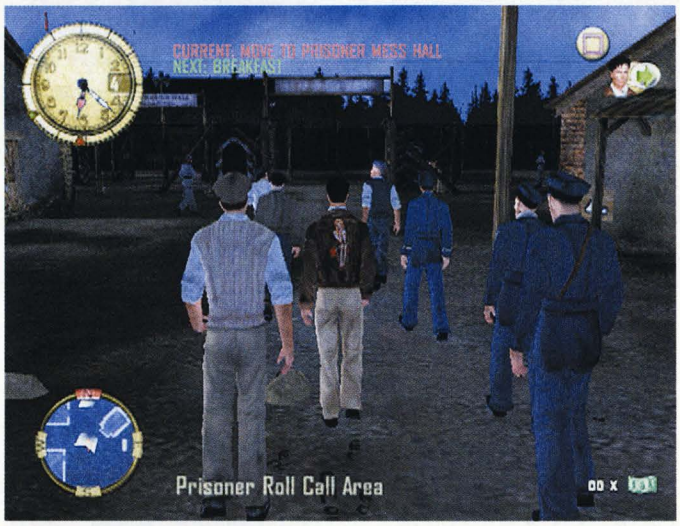
te ho a upalujte zpět do jídelny. Z té se dostaňte do německé jídelny a ve vhodný okamžik proklouzněte pomocí háku do kanalizace (poklop je hned u dveří). Běžte směrem na sever a po pár metrech se setkáte s plukovníkem Hardingem. Před vámi je cesta zpět do tábora Stalag Luft.

SABOTAGE

Jak je na první pohled patrné, tábor Stalag Luft byl úplně přestavěn a vy se zde budete muset znovu zorientovat. Tentokrát jste ubytováni v baráku 1 a váš první úkol je vám zadán ihned po vašem příchodu. Tentokrát už vás zde nečeká žádná procházka rajskou zahradou a hned první úkol vás bude stát dost úsilí.

1. úkol

Vysílačka je definitivně zničená a jedinou možnou cestou, jak komunikovat s velením v Anglii, je překvapivě klasická pošta. Před několika dny byl ale poslední pošťák odvelen a dostupnost pošty se tím podstatně snížila (Němci si pro poštu chodí do kanceláře). Vaším prvním úkolem tedy bude získat z poštovní kanceláře balíček, ve kterém jsou pokyny londýnského velení. Nejprve ale budete muset získat paklíč, který vám umožní přístup do všech zamčených dveří v táboře. Tentokrát to ovšem nebude tak jednoduché jako na hradu Colditz. Porozhlédněte se tedy kolem a sežeňte zboží alespoň za 20 jednotek (třeba přelezte plot ke Kubelwagenu východně od sprch). Potom běžte za seržantem Foxem a kupte si



od něj páčidlo. To po transakci najdete ve své truhle. Se začátkem akce ale počkejte na večerní nástup.

Po nástupu si skočte pro páčidlo a přelezte dva ploty směrem na východ. Tak se dostanete do prostoru skladišť. Je zde několik stanů, kterými velmi snadno doběhnete až k podlouhlé budově v jihovýchodním rohu. Do té se dostanete pomocí páčidla (pozor na hluk při páčení zámku). Uvnitř páčidlo klidně odhoďte a kromě spousty zboží nezapomeňte sebrat paklíče. Vyběhněte ven a přelezte plot směrem na východ. Přeběhněte cestu a přelezte zídku jižně od prádelny. Před ní spí voják, kolem kterého se v klidu proplížíte. Pokračujte směrem na sever a držte se východního plotu (musíte podlézt světlo reflektoru ze strážní věže). Za nákladním autem zatočte doleva a jste před poštovní kanceláří. Počkejte, až odejde voják stojící přede dveřmi, a pomocí paklíče si otevřete dveře. Uvnitř seberte balíček a jděte ke dveřím. Sledujte klíčovou dírkou vojáka přede dveřmi a vyjděte ven, až odejde na svou kratičkou obchůzku (mějte trpělivost, protože mu to strašně trvá). Nyní se vraťte stejnou cestou do prostoru pro zajatce. Pokud tam dorazíte těsně před raním nástupem, tak si radši balíček někam schovejte (třeba do sprch). Pokud vás totiž vojáci načapají s balíčkem v ruce, máte velký problém. Potom už zbývá jen balíček ukázat třeba majoru Radtkemu a první úkol je za vámi.

2. úkol

Další úkol bude bez nejmenších pochyb tím nejtěžším, na jaký jste zatím ve hře narazili. Budete totiž muset vyfotografovat rozestavěnou německou raketu a navíc najít a ukrást důležité dokumenty. Obě části úkolu jsou ovšem natolik složité a časově náročné, že bude lepší oddělit je. Pokud si ovšem věříte, můžete obě části mise stihnout mezi ranním a večerním nástupem.

Nejprve se vrhneme na fotografování. K tomu budete bohužel potřebovat světlo, a tak je jedinou možnou dobou pro zahájení operace ráno. Před ranním nástupem si vyzvedněte ze své truhly speciální fotoaparát, který je schopen vyfotit pouze jednu fotografii. Potom běžte na nástup a hned po něm se vydejte na cestu směrem na východ. Zařízení na výrobu rakety je totiž umístěno v jihovýchodním rohu tábora. Držte se radši dál od vnějšího plotu, protože voják na strážní věži dohlédne opravdu velmi daleko. Namiřte si to ke skladišti, ve kterém jste našli svazek paklíčů. Za ním je u vnějšího plotu malá poničená budova, na jejíž střechu můžete v určitém místě vylézt. Nahoře se ovšem hned skrčte, protože je na ní vidět z věže za plotem. Na východ od vás vidíte vysokou budovu, na jejíž střechu se musíte dostat. Sledujte pohyb vojáka hlídkujícího u západní stěny budovy. Zároveň věnujte pozornost také strážní věži vpravo. Ve vhodný okamžik seskočte dolů a běžte k žebříku vedoucímu na ochoz v prvním patře. Tam se rychle schovejte, protože z věže je sem vidět. Až se bude voják na ní dívat jinam, vylezte po dalším žebříku až na střechu a přeběhněte na východní stranu budovy (nechoďte až na okraj). Před sebou vidíte nedostavěnou raketu. Z okraje střechy vyfoťte raketu i s konstrukcí (L1 + R1 + čtve-

reček) a hned se stáhněte, než vás z jedné z věží zastřelí (zkontrolujte, jestli je ve fotoaparátu dobrá fotografie). Nyní budete muset s fotoaparátem absolvovat dlouhou cestu zpět do prostoru pro zajatce. Držte se stejné cesty jako k raketě a s trochou štěstí se dostanete do svého baráku živí. Fotoaparát si schovejte do truhly a uložte si hru.

Nyní je na řadě druhá část úkolu. Tou je odcizení dokumentů, které jsou v budově u rakety. K jejich krádeži naštěstí nepotřebujete světlo, takže doporučujeme vypravit se pro ně po večerním nástupu. Po výletu za plného světla pro vás bude určitě hračka dostat se na střechu poničené budovy u strážní věže. Kamenem si vychutnejte reflektor a v klidu seskočte dolů. Vylezte po žebřících na střechu a u hromady beden najdete šachtu se žebříkem vedoucím do útrob budovy. Dejte si pozor na vojáka v prvním patře a seběhněte do přízemí. Tam sledujte vojáka s velmi dlouhou trasou. Budete muset projít prakticky shodnou trasou do malé kanceláře ve východní části budovy. Nejjistějším místem pro míjení s vojákem je malá skrýš za skříňkami u jižní stěny. V kanceláři pomocí pakliče odemkněte trezor (trvá to dlouho a z určitého úhlu může voják v hale vidět dovnitř) a vyjměte z něj hledané dokumenty. Potom se opět stejnou trasou vraťte do prostoru pro zajatce. Pokud jste plnili obě části úkolu zvlášť, tak si skočte vyzvednout fotoaparát a spolu s dokumenty ho odevzdejte majoru Radtkemu. Tak ukončíte tuto noční můru.

3. úkol

Z vámi donesených dokumentů vyplývá, že raketa stavěná v tomto táboře má být v nejbližší době vypuštěna na Londýn. Po krátké diskusi je jasné, že vy jako zajatci nemáte dostatečné prostředky na zničení rakety. Jedinou možností je tedy kontaktovat velení v Londýně a nechat tábor zničit spojeneckými bombardéry. Naneštěstí je vaše vysílačka zničená a budete tedy muset použít vysílačku německou. Ta je umístěna v malém komplexu na severovýchodě tábora.

Je na vás, kdy se do akce pustíte. Nejvhodnější je ale začít po ranním nebo večerním nástupu. Do komplexu se ovšem nedostanete klasickou cestou, protože je celý neprodyšně obehnán ostnatým drátem. Jděte tedy do baráku 2 a vlezte do tunelu připraveného pro útěk. Tímto tunelem se dostanete až do malého skladiště, které je součástí komplexu s vysílačkou. Jděte ke dveřím a vyhlédněte ven klíčovou dírkou. Až bude na nádvoří klid, vyjděte ven a vpravo uvidíte na stěně viset klíč. Seberte ho a pokračujte podél stěny směrem na sever. Zahněte za roh, vyběhněte po schodech nahoru a klíčem si odemkněte dveře. Uvnitř najdete na stolku důstojnickou uniformu, kterou si můžete obléci u zrcadla hned vedle stolku. V této uniformě se můžete cítit zcela bezpečně. Běžte zpět na malé nádvoří a jděte do kanceláře v západní části komplexu. Tam uvidíte na stěně vypínač napájení vysílačky. Použijte ho a v krátké animaci uvidíte, jak německý důstojník opouští místnost s vysílačkou. Potom napájení opět zapněte, vyběhněte ven a jděte rovnou k vysílačce. Po odvysílání zprávy se vraťte do malého skladiště a prolezte únikovým tunelem zpět do baráku 2. Co nejrychleji běžte informovat majora Radtkeho o úspěšném odvysílání zprávy. Bude následovat další animace, ve které naberou události na obrátkách.

4. úkol

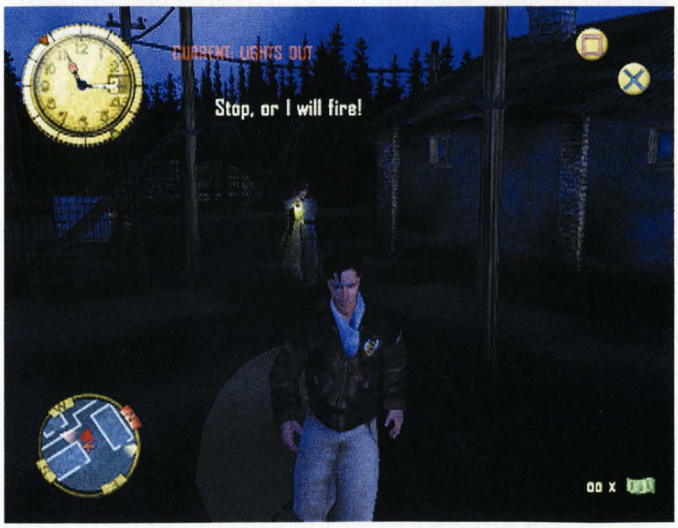
Všichni ostatní zajatci opustili tábor únikovým tunelem a vaším posledním úkolem bude zabránit Němcům ve vypuštění rakety. V horní části obrazovky vidíte čas, který zbývá do jejího startu. Po vyběhnutí ven zjistíte, že němečtí vojáci už tábor opustili také. Co nejrychleji se tedy přesuňte k budově u rakety (nejrychlejší je běžet přímo na východ a opět přelézt přes střechu poničené budovy u vnějšího plotu). Vylezte po žebřících na střechu a prolezte šachtou na ochoz v prvním patře budovy. Kousek dál vidíte na východní stěně viset klíč. Sledujte hlídkujícího vojáka a seberte klíč. S ním se musíte dostat k ovládacímu panelu u protější stěny. Použijte na něj klíč a polovinu úkolu máte za sebou. Nyní seběhněte po schodech do přízemí a uvidíte, že u jižní stěny nyní hlídkují hned dva vojáci najednou. Vaší jedinou možností je použít již ověřený úkryt za přístroji, když vojáci procházejí kolem. V malé kanceláři najdete na stěně vedle trezoru druhý klíč, který musíte použít na ovládací panel hned vedle. Potom už si jen užívejte pohled na rozzuřeného generála Stahla. Nakonec se schováte v jeho autě, které vás odveze na místo posledního dějství.

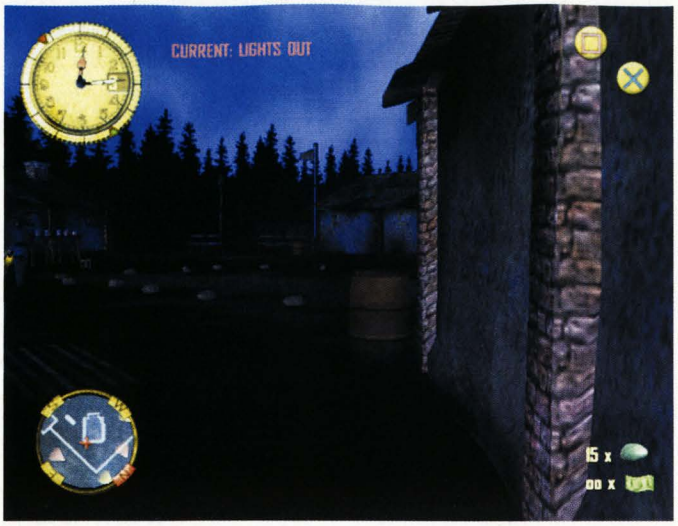
UNFINISHED BUSINESS

Jak jistě ihned poznáte, v generálově autě jste se dostali zpět na hrad Colditz. Generála to zjevně pobavilo a vy jste zavřeni mezi ostatní zajatce. Tentokrát je ovšem vaše postel v baráku B na místě dřívější cely plukovníka Hardinga. Nenechte se ovšem zmýlit na první pohled známým prostředím. Trasy strážných se změnily a také uspořádání některých místností je trochu jiné. Hlavně se vám ale zpřístupnily některé prostory, které byly při vaší minulé návštěvě nedostupné. Z rozhovoru se spojeneckými důstojníky hned v úvodní animaci vyplyne váš první úkol. Budete muset zjistit, na jakém plánu pracoval plukovník Harding před svým zadržením.

1. úkol

Podle pozorování ostatních vojáků pracoval plukovník Harding na svém plánu v prostoru půdy nad kaplí (ta je zde také nová). Na půdu ovšem nevede cesta přes kapli, ale přes knihovnu. Ta je bohužel stejně jako při minulé návštěvě na začátku zamčená a vy samozřejmě nemáte žádné prostředky na její odemčení. Tentokrát vám ovšem nezbude nic jiného, než ukrást příslušný klíč. Ten se nachází v kanceláři za německou jídelnou. Nejvhodnější dobou pro jeho získání je některé z jídel. Nenápadně dojděte ke dveřím v rohu a skrčení vejděte dovnitř.





Pozice vojáků je pro vás o něco nepříjemnější, ale pokud se skrčíte, tak vás za stoly neuvidí (můžete se také plížit pod stoly). Dostaňte se tedy do kanceláře, ve které najde klíč na stole uprostřed místnosti. Vraťte se s ním mezi zajatce a připravte se na výpravu za Hardingovým tajemstvím.

Po ranním nástupu proniknete do baráku A a odemkněte si dveře vedoucí do knihovny. Pod schodištěm se schovejte za dřevěný sloup, protože po schodišti chodí neustále hlídkující voják. Až bude vycházet směrem nahoru, tak ho pomalu a nenápadně následujte. V prvním patře se na chvilku zastaví a vy se můžete schovat ve skříni naproti schodům. Až půjde směrem dolů, tak ze skříně vylezte a pokračujte ke dveřím do hlavního sálu. Nahlédněte dovnitř klíčovou dírkou a sledujte pohyb strážných uvnitř. Ve vhodný okamžik se propližte ke schodům u severní stěny a vyjděte na balkón nad sálem. Prosmýkněte se za zády posledního vojáka a proběhněte do otevřených dveří na jihu. Nyní pokračujte dál a po krátké animaci se ocitnete v místnosti s několika okny. Jedno z nich otevřete a vylezte na balkón za ním. Po něm přejděte k lanu, po kterém musíte vyšplhat nahoru k půdě. Seberte hák s lanem a oknem vlezte do prostoru půdy. Tam konečně spatříte Hardingovo tajemství. Ve vší tichosti zde pracoval na kluzáku, který je těsně před dokončením. Jděte ke dveřím v jižní stěně a v malé místnosti s několika bednami si pomocí páčidla (leží na jedné z beden) otevřete dveře vedoucí do věže. Tam použijte na kovový kruh hák s lanem a slezte po něm dolů. Lano opět seberte a slezte po žebříku do přízemí. Pokud probíhá odpolední volno, vyběhněte ven (pozor, aby si vojáci nevšimli háku ve vaší ruce) a běžte do baráku B, kde si můžete odložit hák do své truhly. Potom běžte informovat kapitána Dubois o svém překvapivém nálezu.

2. úkol

V rozhovoru s kapitánem Dubois se dozvíte, že mezi zajatci je špión (vzpomeňte si, jak vás fotil při cestě na půdu), který překazil už několik pokusů o útěk. Vaším dalším úkolem tedy bude odhalit ho a donést důkaz o jeho zradě. Pro tento účel vám schovali do vaší truhly fotoaparát, kterým ho můžete vyfotit při jeho pravidelné návštěvě u velitele německé posádky.

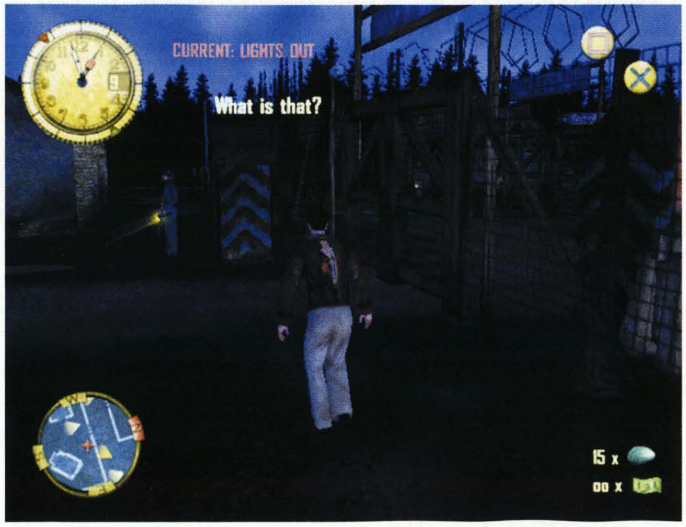
Po večerním nástupu si ze své truhly vyzvedněte hák s lanem a fotoaparát. S tímto vybavením se budete muset vypravit do Němci obývané části hradu. Přes nádvoří se propližte do jídelny, kterou se dostanete do německé jídelny. Tu jste již několikrát překonávali, takže vás zde nemá co překvapit. Až se dostanete do kanceláře za jídelnou, tak se pořádně rozhlédněte. Jsou zde dvoje další dveře. Jedny vedou do haly se schodištěm a druhé na německé nádvoří. Nejprve se vydejte do vedlejší haly a z ní vyjděte na nádvoří. Vpravo uvidíte dveře do kanceláře, nad nimi balkón (váš cíl) a u dveří voják na stráži. Na balkóně vidíte kovový kruh na uchycení háku s lanem. Postavte se tak, aby vás voják neviděl, ale vy jste mohli házet lano směrem na balkón. Přepněte se do vlastního pohledu a hoďte lano přímo na kruh. Pokud se vám to podaří, tak vám zbývá zřejmě nejtěžší část úkolu. Musíte odlákat vojáka pod balkónem a vylézt po laně nahoru. Mezi oběma dveřmi je barel, do kterého můžete strčit nebo hodit kámen. To přiláká vojákovu pozornost a vy můžete proběhnout halou, kanceláří a vyběhnout ze dveří pod balkónem. Odtud hoďte (nebo vystřelte) kámen do kovových odpadkových košů dál na terase. Tím odlákáte vojáka ještě dál a můžete v klidu vylézt po laně na balkón. Tam nakoukněte do pootevřených dveří a zmáčkněte spoušť fotoaparátu. Následuje animace, po které se objevíte rovnou u své postele, takže se díky bohu nemusíte starat o cestu zpět. V animaci se ovšem dozvíte, že vás čeká zřejmě nejrozsáhlejší úkol celé hry.

3. úkol

Předposlední úkol hry se skládá ze dvou oddělených částí. Pro jeho splnění totiž budete muset dokončit Hardingův kluzák a zničit tajnou německou laboratoř v podzemí hradu. Nejprve se ale budeme věnovat dokončení kluzáku. K tomu ovšem budete potřebovat několik součástek. Těmi jsou laťka pro vyztužení křídla, drát na ovládání směrovky a plátno na potažení křídla. Jak vidíte, čeká vás spousta práce.

Nejprve se vypravíme pro plátno. To najdete v německé části hradu. Pro začátek této akce je nejvhodnější večerní nástup, protože se budete moci lépe pohybovat po nádvoří. Ještě před nástupem si ale nezapomeňte skočit do své truhly pro klíč, který budete bezpodmínečně potřebovat. Hned po nástupu zaběhněte do jídelny a již mnohokrát vyzkoušenou cestou překonejte německou jídelnu až do kanceláře za ní. Pokračujte do haly za kanceláří a vyjděte po schodech až těsně pod úroveň prvního patra. Nahoře vidíte přecházet vojáka, který má na starosti chodbu. Až půjde směrem doleva (na západ), tak vyběhněte nahoru a běžte ke dveřím vpravo. Odemkněte je a potichu se vplížte dovnitř. V místnosti jsou sice dva vojáci, ale naštěstí pro vás v noci spí. Pokud se tedy budete po místnosti pouze tiše plížit, nemusíte se jich bát. Zhruba uprostřed místnosti leží na malém stolku velké složené prostěradlo. Seberte ho a stejnou cestou se vraťte až na nádvoří pro zajatce. Nechoďte ale s prostěradlem do svého baráku. Propližte se od jídelny přes celé nádvoří až do protějšího rohu, kde jsou dveře vedoucí do věže. Tam hoďte prostěradlo na zem a nyní se opět přes nádvoří dostaňte do vašeho baráku. Vše byste měli stihnout ještě před ranním nástupem.

Po ranním nástupu a snídani vás čeká shánění zbývajících součástek a samotná oprava. Při dopoledním volnu se můžete v klidu pohybovat po celém nádvoří. Využijte toho a ve vhodný okamžik se vplížte do kaple. Uvnitř je velmi všímavý voják, který se ale naštěstí velmi rád a dlouho dívá do kouta. Kousek napravo od dveří leží na zemi prkénko, které musíte sebrat (v případě nouze se můžete



schovat ve skříni). S prkénkem v ruce opusťte kapli a vejděte do věže, která je hned vedle. Tam prkénko položte vedle prostěradla a utíkejte do vašeho baráku. Tam si z truhly vezměte hák s lanem a vraťte se do věže (musíte to stihnout během dopoledního volna). Vylezte po žebříku do prvního patra a zachyťte lano na železný kruh na ochozu ve třetím patře (není to lehké, ale jde to). Nyní musíte vynést prostěradlo a prkénko nahoru ke kluzáku. Nejprve na něj použijte prkénko a potom zakryjte křídlo prostěradlem. Zbývá tedy jen sehnat drát na ovládání směrovky. Jděte do dveří na sever od kluzáku a krátkou chodbou se dostanete do velkého skladu plného be-

den. Slezte po žebříku dolů a proběhněte mezi bednami pro kotouč drátu. S ním se vraťte ke kluzáku a dokončete ho. Po krátké animaci je připraven k letu a vy musíte pokračovat ve svém úkolu. Ve věži slezte po laně dolů a opět ho seberte. Po žebříku slezte do přízemí a pokud je čas odpoledního volna (pokud už skončilo, tak máte

problém), můžete přeběhnout nádvoří do svého baráku a uložit lano do truhly. První část úkolu máte zdárně za sebou.

Na druhou část úkolu si můžete vybrat prakticky libovolnou dobu. Tou nejvhodnější je ale večerní nástup, po kterém se opět vytratíte do jídelny. Jako už tolikrát se proplížíte německou jídelnou a dostanete se až do velké haly se schodištěm. Pokračujte ke dveřím v zadním rohu (v přízemí) a odemkněte je. Po schodech seběhněte do sklepních prostor. U prvních dveří dole se zastavte a sledujte klíčovou dírkou vojáka za nimi. Vaší jedinou šancí, jak kolem něj projít, jsou dva malé výklenky ve stěně vpravo. Až půjde směrem od vás, tak otevřete dveře a vlezte do bližšího výklenku. Potom ve vhodný okamžik přelezte do dalšího výklenku a z něj už za vojákovými zády v klidu doběhněte ke dveřím vlevo. Nyní musíte překonat prostor dvou chodeb ve tvaru čtverců. Při dobrém načasování je klidně proběhnete k dal-

Předměty ve hře

V průběhu hry narazíte postupně na několik základních předmětů. Pokud se je naučíte správně využívat, mohou vám často plnění úkolů výrazně usnadnit. Zde je jejich seznam i s popisem využití.

ZBOŽÍ - CONTRABAND
Ve všech táborech narazíte na velké množství konzerv, lahví s vínem, cigaret a bonboniér. Toto zboží můžete používat jako platidlo při nakupování služeb nebo některých užitečných předmětů.

KAMENY - STONES
Stejně jako zboží se povalují ve všech táborech. Najdete je v malých hromádkách, které se lesknou stejně jako všechny ostatní sebratelné předměty. Jejich základním využitím je odlákání pozornosti vojáků. Stačí hodit kámen na nějaký plechový předmět (popelnice, koše na odpad), zvuk nárazu přiláká vojákovu pozornost a vy mu můžete v klidu proběhnout za zády. Velmi důležitá je ale také jejich schopnost rozbíjet v noci reflektory.

FOTOAPARÁT - CAMERA
Použijete ho pouze při speciálních úkolech.

PÁČIDLO - CROWBAR
Slouží na násilné otvírání dveří. Jeho použití je ovšem dost hlučné a může přilákat německé vojáky na překvapivě velkou vzdálenost. Pokud ho lze na zámek použít, zobrazí se jeho ikona na místě křížku.

KLÍČE - KEYS
Ve hře narazíte na dva základní druhy klíčů. Jde o klíče mosazné a železné. Každý z nich jde použít jen na zámky stejné barvy.

PAKLÍČE - LOCKPICK
Velmi užitečná věc. Pomocí paklíče totiž můžete odemknout jakékoliv dveře. Někdy to ovšem bohužel trvá dost dlouho (zbývající čas do odemknutí vidíte jako červenou část ciferníku na hodinách) a s tímto faktem musíte počítat.

PRAK - CATAPULT
Prak najdete pouze v posledních táborech a pomůže vám při vrhání kamenů. Díky němu je totiž můžete vystřelit mnohem přesněji na podstatně větší vzdálenost (hodí se hlavně při likvidaci reflektorů).

UNIFORMA - GERMAN UNIFORM
Najdete ji většinou v prádelně a po jejím oblečení (pouze před zrcadlem) vás obyčejní vojáci nepoznají. Bohužel si musíte dávat pozor na důstojníky, kteří vás snadno prokouknou. Pouze v předposledním táboře najdete důstojnickou uniformu, ve které jste o něco bezpečnější.

KRÉM NA BOTY - BOOTPOLISH
Ten vám překvapivě pomůže při nočních výletech po táboře. Před zrcadlem si s ním můžete namazat obličej a ve tmě jste téměř neviditelní. Bohužel ho můžete použít jen jednou.

HÁK S LANEM - GRAPPLING HOOK
Na tento předmět narazíte pouze na hradě Colditz. S jeho pomocí se můžete dostat na jinak nedostupná místa. Dívejte se po malých kovových kroužcích, na kterých se dá hák zachytit.

ším dveřím. Za nimi najdete vpravo malý výklenek, ve kterém je schován poklop. Ten otevřete a slezte po žebříku do tajné laboratoře. Z ochozu se pěkně rozhlédněte a udělejte si obrázek o situaci pod vámi (hlavně se podívejte, kde je ovládací pult, ke kterému se musíte dostat). Oba vojáci jsou velmi nepříjemní, proto si vše pečlivě naplánujte. Potom slezte po žebříku dolů a u nebližšího sálového počítače se pěkně vyhněte prvnímu vojákovi. Jděte do vzdálenějšího rohu a počkejte, až voják stojící mezi počítači na chvilku vyjde ven. Proklouzněte k ovládacímu pultu a použijte ho. Čeká vás dlouhá animace, ve které skončí projekt generála Stahla

v troskách. Ten se opravdu zdravě naštve a to je ta nejlepší chvíle pro váš poslední útěk.

4. úkol

Jak sami vidíte, na útěk máte celých 5 minut. Připravte se na skutečnost, že tento časový limit je opravdu krutý. Budete se totiž během něj muset

dostat na půdu ke kluzáku. Seběhněte tedy ze schodů a dole si dejte pozor na nového vojáka. Za jeho zády se protáhněte do kanceláře a dál se běžte rozloučit s německou jídelnou. Pokud vše zvládáte bravurně bez delšího čekání, tak jste na dobré cestě. Projděte jídelnou a vyhlédněte na nádvoří. V nestřežené chvilce proklouzněte do baráku B a vyzvedněte si v truhle hák s lanem. S ním v ruce se opět co nejrychleji vraťte na nádvoří a přeběhněte do baráku A. Tam si odemkněte dveře do knihovny a vzpomeňte si na svou poslední návštěvu v jejích prostorách. Opatrně tedy vystupte nahoru po schodech, propližte se hlavním sálem a za chvilku jste na ochozu pod půdou. Zde vás čeká nepříjemný úkol. Musíte se hákem trefit na kovový kruh nad vámi. V časové tísni to není nic moc. Pokud se vám to ale podaří, tak už jen stačí vyšplhat nahoru, vlézt oknem na půdu a vychutnat si závěrečnou animaci.

Jakub Holý

Pár nepostradatelných tipů

Základem úspěchu v této hře je naučit se dodržovat a také využívat denní režim každého tábora. Hlavně se musíte soustředit na ranní a večerní nástupy (Roll Call), kterých se musíte bezpodmínečně zúčastnit. Pokud se na některý z nich nedostavíte, tak po vás bude zahájeno pátrání, které nevyhnutelně vyústí ve vaše zatčení. Na této skutečnosti tedy musíte postavit plánování všech náročnějších akcí. Rozsáhlejší úkoly vám totiž zaberou spoustu času, a tak nezbývá nic jiného, než se do nich pustit hned po nástupu. Jen tak máte šanci splnit úkol do dalšího nástupu. Při ostatních denních činnostech totiž vaši nepřítomnost nikdo nezaznamená.

Také jsme se zmínili o využívání denního režimu. Jeho znalost vám totiž může často velmi usnadnit život. Zejména pokud jde o pohyb na určitých místech. Pokud je například cílem vašeho výletu budova hned vedle jídelny, je dobré pokusit se o takovou akci během jídla, kdy se můžete kolem jídelny volně pohybovat. Asi nejdůležitější roli má ale denní režim na hradě Colditz, kde se můžete během dopoledního a odpoledního volna pohybovat i v jinak zapovězené části nádvoří. Ta je velmi dobře střežená a bylo by velmi hloupé, snažit se zde něco podnikat mimo vyhrazený čas.

VÝHODY TMY

Pokud se chystáte na delší výpravu a budete se při ní pohybovat z větší části venku, tak je mnohem výhodnější pokusit se o to v noci. Vy máte o situaci díky radaru stejný přehled jako ve dne, ale němečtí vojáci vás zaregistrují na mnohem menší vzdálenost. Pokud si ještě pomažete obličej krémem na boty, můžete jim doslova proklouznout před nosem. Než na vás stačí zareagovat, tak už budete dávno v nějakém úkrytu. A to je nepřehlédnutelná výhoda.

Kryt tmy oceníte hlavně při pohybu v blízkosti strážních věží. Přes den totiž musíte z pohledu vlastních očí kontrolovat pozici vojáka nahoře, kdežto v noci se stačí soustředit na prostor osvětlený reflektorem. A to nemluvíme o dohledu vojáka na věži ve dne. Velmi často vás totiž dokáží zaznamenat na neuvěřitelnou vzdálenost (a také vás na tu vzdálenost téměř neomylně zasáhnou ze své pušky).

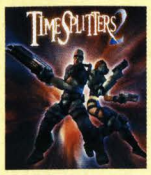
VYUŽÍVÁNÍ ÚKRYTŮ

Zpočátku se vám bude možná zdát něco takového zcela zbytečné. V pokročilejších fázích hry ovšem budete za každý úkryt náležitě vděční. Například skříň se vám bude na hradě Colditz určitě nejednou hodit. Taková cesta do knihovny by se bez jejího využití změnila v noční můru. Ještě důležitější je ovšem využívání prostorů pod auty, stoly nebo pod složeným dřevem. Do těchto nízkých prostorů se totiž němečtí vojáci nikdy nedostanou (skříně mohou otevřít) a jsou tedy těmi nejbezpečnějšími místy, na jaká se dá ve hře narazit. Můžete zde buď čekat na vhodný okamžik pro nějakou akci, nebo se zde ukrýt při pronásledování. A věřte nám, že s několika německými vojáky za zády je takové auto nebo postel to nejlepší, co vás může potkat. I když vás totiž uvidí zalézat například pod postel, nikdy vás z pod ní nedostanou. Po chvilce to prostě vzdají a odejdou na své původní místo.

TimeSplitters 2

Druhý díl *TimeSplitters* ani zdaleka není jen o bezhlavém střílení, ale o tom se brzy přesvědčíte sami...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2 (s iLinkem až 16)
■ **VÝROBCE:** Free Radical ■ **RECENZE:** PSM2 10

Nejlepší first-person střílečka na PlayStation 2 a jedna z nejlepších her tohoto roku. Bez debaty. Musíte mít.

Tato výborná střílečka má hned několik skvělých a zábavných módů pro jednoho hráče. Kromě klasického módu Story, ve kterém budete postupně procházet hlavním příběhem hry, jsou zde také módy Arcade a Challenge. V tomto čísle se ovšem věnujeme tomu hlavnímu, tedy masivnímu a fantastickému režimu Story. Návod na zbývající režimy a další důležité tipy vám přineseme v příštím TipStationu.

Úroveň 1 - Sibiř (1990)

Začínáte v krátkém tunelu, ve kterém najdete odstřelovačku a pistoli s tlumičem. Rovnou z tunelu postřílejte hlídkující vojáky, které vidíte mezi budovami vpravo. Na jediné dvoupatrové budově si všimněte kamery, kterou můžete rovněž zničit (musíte střelit přímo do čočky). Pokud ji necháte být, tak spustí poplach (její dohled vidíte na svém ručním skeneru) a vyhrne se na vás spousta vojáků. Až proniknete za plot, tak si vezměte do ruky skener a uvidíte další kameru, která je na jedné ze zadních budov. Zničte ji a postřílejte všechny vojáky v okolí.

Až budou všichni mrtví, tak vyběhněte po schodech na ochoz dvoupatrové budovy. Uvnitř zmáčkněte tlačítko, kterým otevřete dveře vedoucí přímo do přehrady. Potom opět vyběhněte ven a přeběhněte po prknech na střechu s otvorem. V té chvíli se ale v okně na levé straně přehrady objeví odstřelovač, kterého se budete muset zbavit. Teprve potom seskočte do zamčené buňky. Uvnitř seberte časované miny a prohledejte všechny ostatní buňky. Kromě nábojů do odstřelovačky najdete také dvě kartotéky, které musíte otevřít a odpálit minou (je to váš sekundární cíl). Potom vyběhněte opět na jednu ze střech a hoďte minu na rotující satelitní anténu.

Po odpálení antény pokračujte do přehrady, kde se dostanete na dlouhé schodiště. V prvním mezipatře se skrčte a prolezte pod proudem páry. Potom se prostřílejte až do nejvyššího patra, kde vás čeká přestřelka s o něco lépe vybavenými vojáky. Až je všechny postřílíte, tak v dlouhé chodbě vběhněte do prvních dveří vlevo a ventilem přiškrťte přívod páry (klesne na 66%). To samé proveďte i u dvou dalších ventilů a uvolněte si tak cestu na druhé schodiště, kterým se tentokrát budete muset prostřílet dolů.

Venku objevíte velkou budovu, na které jsou celkem tři bezpečnostní kamery. Zničte je a prostřílejte se dovnitř budovy. Pokračujte dál a po seběhnutí schodů uvidíte vpravo modré dveře, za kterými je třetí kartotéka. Po jejím zničení se prostřílejte k dalšímu schodišti, u kterého najdete vlevo obě poslední kartotéky. Jejich zničením splníte sekundární cíl mise. Na mezipatře dosáhnete prvního checkpointu, který zajisté uvítáte.

Ve strojovně se nejprve zbavte všech vojáků a potom vyběhněte na můstek uprostřed. Z něj zničte malé krabičky, které jsou umístěny na spodní straně obou automatických kanónů na stropě (po zničení na nich zhasne zelená kontrolka). Potom vyběhněte po schodech do kontrolní místnosti a tlačítkem na ovládacím panelu si otevřete dveře v zadní části strojovny. Těmi se dostanete do tunelu, ve kterém musíte zaběhnout do dveří číslo 2. Uvnitř v malé místnosti vlevo pomocí automatického kanónu zastřelte hlídkujícího vojáka a potom kameru vypněte. Pomocí dvou tlačítek otevřete dvoje dveře a v místnosti na konci dlouhé chodby si poprvé zabojujete s mutanty. Ti vydrží spoustu zásahů, takže je střílejte do hlavy. Potom místnost prohledejte, protože zde někde leží disketa. S tou se vraťte do kontrolní místnosti ve strojovně a použijte ji na reboot celého systému. Tím obnovíte zdroj energie a vypustíte několik mutantů.

Vraťte se do tunelu a prohledejte místnosti 1 a 3. Potom jděte až na konec tunelu, kde budete muset postřílet několik dalších mutantů. Až budou všichni mrtví, tak prohledejte jeskyni a najděte časový krystal. Nakonec pomocí min zničte kontejner s podivnou mrtvolou uvnitř. Tím ale spustíte alarm a do budovy vtrhne speciální jednotka. Navíc dostanete za úkol zlikvidovat všechny zbývající mutanty. Prostřílejte se tedy budovou zpět ven a nenechte přežít ani jednoho mutanta. Prostřílejte se k výtahu, kterým musíte vyjet až nahoru.

Tam použijte jedno z protileteckých dvojčat a sestřelte helikoptéru, která se objeví (pozor na vojáky, kteří budou přibíhat z obou stran). Po zničení helikoptéry skočte do časové brány, která se objeví uprostřed přehrady.

Úroveň 2 - Chicago (1932)

Stejně jako v první úrovni nejdřív odstřelovačkou postřílejte všechny gangstery v přístavu pod vámi. Potom z ochozu seskočte na velkou bednu, na které vidíte krabici s municí. Na přídi lodi seberte neprůstřelnou vestu a pokračujte do malého skladiště. Uvnitř si všimněte prvního ze čtyř soudků whisky, které budete muset vyprázdnit. Stačí střelit do jeho spodní části a je prázdný. Potom se prostřílejte o patro níž a po likvidaci hlídkujících gangsterů vyprázdněte druhý soudek. Konečně se dostáváte na ulici.

Nejprve zvedněte telefon v budce, kterou vidíte kousek vpravo. Váš informátor Marco vám sdělí, že se s vámi sejde u novinového stánku. Jděte dál ulicí a vynoří se auto Tonyho bratra. Vaším sekundárním úkolem bude zničit ho. Stoupněte si přímo před něj a začněte ho kropit do motoru. Naštěstí jede velmi pomalu, takže před ním v pohodě stačíte ustupovat. Po jeho zničení pokračujte dál a za rohem uvidíte vstup do baru, před kterým je vpravo malý výklenek s municí a třetím soudkem. Vyprázdněte ho a potom postřílejte všechny gangstery v baru. Na ulici kousek od něj pak snadno najdete novinový stánek, u kterého se ve stínu krčí váš informátor. Po rozhovoru s ním dostanete za úkol krýt ho při cestě do jeho úkrytu. Budete se muset neustále rozhlížet, protože gangsteři budou přibíhat z obou stran ulice. Hlavně si dejte pozor na odstřelovače, který je na balkónu naproti zadnímu východu z baru.

Po Marcově úspěšném úniku (proč se asi tak vleče?) si v jeho úkrytu vezměte TNT a vejděte do velkého domu vpravo. Seběhněte schody a postřílejte dalších pár gangsterů. Potom se otočte a vlevo vyprázdněte poslední soudek. Dostanete se na schodiště, po kterém se budete muset prostřílet až do nejvyššího patra (cestou prohledejte všechny pokoje). Tam najdete kancelář s velkým trezorem, který budete muset otevřít pomocí nálože TNT. Potom z něj vezměte klubovou průkazku a zvedněte telefon, kterým vás Marco upozorní na několik odstřelovačů na ulici. Zkuste je postřílet z okna, nebo seběhněte dolů a zastřelte je z ulice. Jsou ale špatně vidět, takže to nebude úplně jednoduché.

Pokračujte ulicí dál a dávejte si dobrý pozor na další odstřelovače, kteří jsou v oknech na koncích ulic. Prostřílejte se až k bráně vedoucí na náměstíčku před restaurací velkého Tonyho. Za ní je checkpoint, který vám zaručí klidné dokončení mise. Vejděte do restaurace a za ní najdete dveře vedoucí do nočního klubu, ve kterém se skrývá Tony i časový krystal. Uvnitř vás ale nečeká nic pěkného. Naštěstí můžete nalevo od pokladny sebrat druhý samopal, se kterým dosáhnete závratné kadence. Pokračujte dál, až se prostřílíte do haly s velkým schodištěm. V prvním patře se objeví sám Velký Tony, který ale nebude velkým oříškem. Ustupte za nejbližší roh a připravte si zbraň s dostatkem munice. Až na vás vyběhne, tak ji do něj vyprázdněte a máte vyhráno. Po jeho smrti rychle seberte časový krystal a skočte do otevřené brány.

Úroveň 3 - Notre Dame (1895)

Cesta proti proudu času pokračuje i dál. Tentokrát se dostáváte do podzemí známé katedrály, ve které řádí tajemný šílenec. Vašimi základními protivníky budou tentokrát oživlé mrtvoly, které nebude lehké podruhé zabít. Daleko nejjistějším způsobem je samozřejmě ustřelení hlavy, které je co se munice týče nejekonomičtější. Pokud ale nemáte čas na míření, stačí nahustit několik nábojů přímo do těla.

Velkou záludností jsou zombie ožívající za vašimi zády. Pokud tedy procházíte kolem mrtvoly, nespouštějte z ní oči. Jakmile vstane, tak rychle ustupte na takovou vzdálenost, abyste mohli v klidu zamířit na hlavu. Za delší chodbou se zatopenou podlahou zahněte doleva a na konci místnosti zatáhněte za páku, kterou vysunete mříž v kanálu pod vámi. Potom do něj seběhněte a po zastřelení dalších zombie proběhněte kanálem do dalšího sálu. Prostřílejte se po několika schodištích do vyšších pater a připravte se na nepříjemnou akci. Ve sklepní místnosti plné sudů doběhněte až na konec a po efektní explozi se co nejrychleji vraťte k mříži, která za vámi zapadla. Zde zastřelte zombie, která explozi přežila. Po uhašení ohně pokračujte dál a po další krátké komunikaci mezi brokovnicí a hlavou oživlé mrtvoly zachraňte první sličnou zajatkyni tajemného Jacquese.

Hned za rohem uvidíte celu, ve které je zavřená druhá zajatkyně. Střelte do zámku a zachraňte ji. Pokračujte dál a za rohem uvidíte schodiště, u kterého se objeví několik dalších zombie. Nyní půjde o čas, protože na chodbě nalevo od schodiště vidíte další z připoutaných obětí. Nažloutlá zombie půjde rovnou k ní a pokusí se ji rozsápat. Běžte co nejrychleji k ní a zabijte ji, než se jí to podaří. Pokud by ji totiž zabila, vaše mise by skončila neúspěchem a vy byste museli začít opět od začátku. Až je všechny postříláte, tak osvoboďte třetí zajatkyni. V chodbě je ještě jedna dívka, která vás ale překvapí svým útokem. Pokud ji osvobodíte, tak ji budete muset zastřelit.

Po schodišti vyběhnete do chrámové lodi slavné katedrály. Po pár krocích spatříte poslední oběť, která visí téměř přesně uprostřed chrámu. Nejprve ale budete muset rychle postřílet několik nových protivníků, kteří po vás začnou pálit ze svých pistolí. Zbraně po nich pěkně posbírejte a potom běžte k oltáři sebrat krystal. Vaše další cesta povede do dveří, které jsou na druhé straně chrámu. Za nimi najdete brnění a vpravo chodbu, kterou se dostanete k velmi úzkému točitému schodišti. Vyběhněte po něm na ochoz, na kterém uvidíte dvě červeně natřená lana. Zatáhněte za to vzdálenější a dívka bude spuštěna na zem.

Nyní vás čeká velmi lehký úkol. Vraťte se k dívce a vedle vás se objeví postava s nezaměnitelným hrbem. Jde o Quasimoda, který bude svou brokovnicí chránit nebohou dívku před několika vlnami útoků. A vy mu při tom budete samozřejmě pomáhat. Varujeme vás ale před nepřiměřenou spotřebou munice. Quasimodo je velmi dobrý střelec a situaci je schopný vyřešit prakticky sám. Pokud se vám podaří všechny útoky odrazit, odběhnou oba do sklepení, kterým jste přišli do chrámu.

Teď vás čeká cesta směrem nahoru. Naproti vstupu do sklepení jsou dveře, kterými vyběhnete na nejvyšší ochoz chrámu. Tam se za vámi zabouchnou dveře a kromě několika zombie se objeví obrovská postava, která na vás bude plivat velké modré střely. Běžte do rohu nalevo od dveří, kam na vás nedostřelí. Nejprve je totiž dobré vyřešit těch několik zombie. Budou se sice objevovat další, ale už jich nebude tolik. Ve chvílích, kdy nejsou v blízkosti žádné zombie, střílejte do obrovské postavy, na kterou se hodí především pistole (trefit se není žádný problém). Pokud nezazmatkujete, tak to nakonec nebude takový problém.

Po úspěšném absolvování této krizové situace přeběhněte ke dveřím na druhé straně ochozu. Těmi se dostanete do chodby, kterou dojdete na střechu. Zde vás čeká velké finále. Budete se po ní totiž muset prostřílet několika vlnami útočníků až k jejich šéfovi. Jacque de la Morte naštěstí nebude nějak těžkým protivníkem. Stačí postřílet jeho kumpány a potom si ho pomalu vychutnat. Prostě si stoupněte blízko k němu a pomalu do něj vyprazdňujte svou brokovnici nebo pistole. Vaše zásahy ho tak rozhodí, že se ani nestačí bránit. Po jeho smrti už stačí jen skočit do časové brány a další úroveň je za vámi.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření a zatáčení
Směrové šipky nahoru a dolů » Přibližování a oddalování
Směrové šipky doprava a doleva » Přepínání zbraní
Křížek » Interakce s okolím
Trojúhelník » Nabíjení
L1 » Skrčení
L2 » Zaměřování
R1 » Alternativní střelba
R2 » Střelba
Select » Přehled splněných i nesplněných úkolů

Úroveň 4 - Návrat na planetu X (2280)

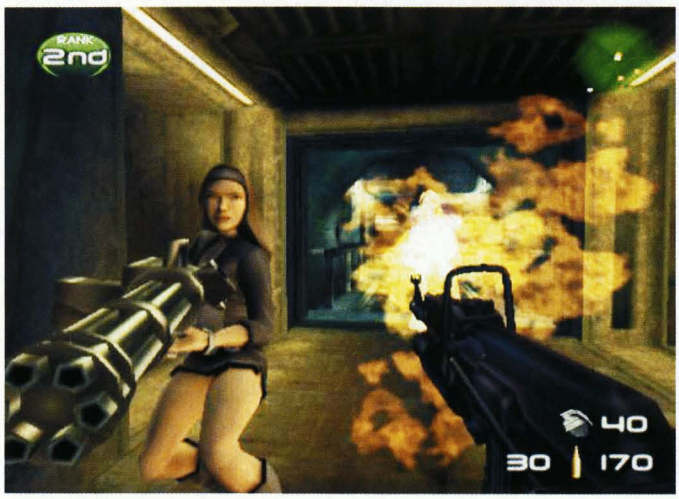
Nyní vás pro změnu čeká cesta nejen do vzdálené budoucnosti, ale také na vzdálenou planetu. Hned na začátku se ocitnete pod palbou několika létajících talířů, takže rychle popadněte laserovou pistoli a seskočte do podzemí, kde budete v relativním bezpečí. Alespoň se vám zde do cesty postaví několik mimozemšťanů, na kterých si budete moci tuto nezvyklou zbraň vyzkoušet. Pokud si s nimi chcete opravdu pohrát, tak je zkuste zasáhnout odrazem od stěn.

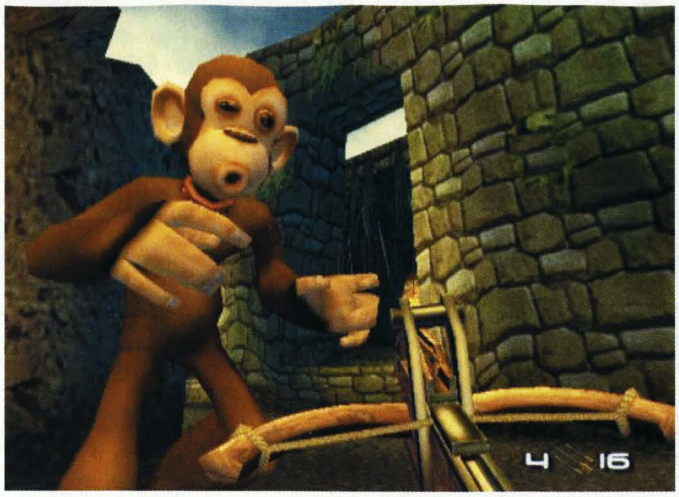
Seskočte do další podzemní chodby a doběhněte na pláž, na kterou po přiblížení k vodě (i když to voda asi nebude) zaútočí početná mimozemská jednotka podporovaná létajícími talíři. Naštěstí zde máte k dispozici dva těžké laserové kanóny, díky kterým si s nimi snadno poradíte. Jen si při tom musíte dávat pozor na záda, protože vaši protivníci nejsou hloupí a pokud kolem vás proklouznou, našijou vám to bez váhání rovnou mezi lopatky. Po odražení útoku se vám v zadní části pláže uvolní cesta vedoucí do dalšího úzkého kaňonu.

Postupujte dál a po chvilce uslyšíte zlověstné bzučení. Před vámi jsou dva roje mimozemského hmyzu, který se velmi špatně trefuje. Nejrozumnější bude vystřelit do země přímo pod ně granát, který jich dostane hned několik najednou. Potom se můžete pokusit proběhnout kolem, protože za vámi nijak daleko nepoletí. Zřejmě se nikdy nevzdalují od svého úlu. Za dalším rohem se ale objeví něco mnohem zajímavějšího. Konečně jste našli havarované UFO, které je jedním z vašich hlavních cílů. Jakmile se k němu ale přiblížíte, začnou na něj útočit mimozemšťané, kteří se ho snaží zničit. Vaším dalším úkolem tedy bude bránit ho, seč vám budou síly stačit. Naštěstí se UFO dokáže bránit svými plazmovými kanóny, takže mu bude stačit jen špetka pomoci (nejlepší pozice je přímo na trupu). Útočníci jsou navíc ze dvou nepřátelských klanů, takže se do sebe také velmi rádi pustí.

Po odražení hlavního útoku (kolem ještě pár útočníků žije) seběhněte dolů a vběhněte do teleportačního paprsku, který se automaticky aktivoval. Díky tomu se dostanete dovnitř lodi, která není příliš prostorná. Najděte širší mezeru mezi sloupy a proběhněte do vnějšího prstence. V jeho spodní části najdete ohořelý panel, kterým můžete proskočit do jeskyně pod lodí. Zde se po aktivaci checkpointu vydejte nejprve doprava, kde najdete štít. Potom se vraťte a pokračujte tunelem na druhou stranu, kde najdete obrovské prostranství. Na něj se samozřejmě začnou teleportovat početné vlny mimozemšťanů, kteří se rozhodně nechtějí kamarádit. Naštěstí stačí stáhnout se zpět do jeskyně a nechat je, ať se povraždí navzájem. Potom jen zastřelte přeživší zástupce vítězné strany a pokračujte tunelem, který začíná v pravé stěně prostranství.

Tunelem vyběhnete na římsu nad prostranstvím, přes které jste před





chvilkou přeběhli. Po zničení dalšího hmyzího roje proběhněte jeskyní na skalní můstek, na kterém vás čeká další hmyzí společenství. Nakonec se ale přes všechny překážky dostanete do bunkru protivzdušné obrany. Běžte ke vzdálenějšímu laserovému kanónu a pomocí něj sestřelte 15 létajících talířů, které se snaží uniknou ze základny. Splněním tohoto úkolu si otevřete dveře vedoucí do podzemní základny, která je vaším hlavním cílem.

Vyběhněte z věže kanónu a výtahem v chodbě sjeďte o patro níž. Ocitnete se přímo před vchodem, který jste si otevřeli. Po zastřelení stráží vběhněte dovnitř a prostřílejte se až do obrovského hangáru, který je doslova přecpaný létajícími talíři. Pokračujte dál a dostanete se do oddělené části, ve které je létající talíř stejného typu, jako byl ten rozbitý na pláži. Pokud máte dost energie, tak můžete postřílet velmi dobře postavené mimozemšťany na horním ochozu. Také ale můžete jejich palbu ignorovat a proběhnout rovnou do teleportačního paprsku, který je vlevo od vchodu do hangáru. Ten vás přenese dovnitř, kde se skrývá časový krystal. Nevšímejte si Splitterů uvnitř a širokou mezerou proběhněte do vnějšího prstence. Tím proběhněte do červené komory, v níž je krystal pečlivě uložen. No a pak už jen stačí doběhnout k aktivované časové bráně a vrátit se domů.

Úroveň 5 - Nové Tokio (2019)

A opět je zde úplně nový styl hry. Před vámi vystoupí ze soupravy metra dívka, kterou budete muset tajně sledovat až do úkrytu, který je vaším hlavním cílem. Jděte pomalu za ní a za žádných okolností se jí nesmíte dostat do výhledu (má obrovský dohled). Až budete míjet můstek vlevo, tak na něj zatočte a na konci krátké pasáže seběhněte po schodech. Vpravo vidíte dvě výlohy, které jsou plné zbraní. Výlohu můžete jednoduše projít a zbraně sebrat. Potom čekejte u východu na ulici, až se na protějším chodníku opět objeví dívka z metra. Vezměte si do ruky opět skener a sledujte zorné pole kamer, které jsou umístěny po celé délce ulice. Žádná z nich vás nesmí zachytit, protože poplach by znamenal neúspěch vaší mise. Pokud by vám některá z kamer příliš vadila, tak ji neváhejte zničit svou odstřelovačkou.

Nakonec dívka sejde po schodech do kanalizace, kde už naštěstí žádné kamery nejsou. Musíte si ale dávat pozor na místa, na kterých se otáčí. Pokud se budete držet příliš blízko, tak vás uvidí a vy opět neuspějete. Po chvilce konečně dorazíte ke vchodu do skrýše. Stále si držte odstup, protože z místnosti vlevo vyjde hacker, který bude dívku následovat. Rychle zaběhněte do místnosti, ze které vyšel, a použijte ovládací panel. První dvě kamery rychle vypněte a v té třetí pozorujte sledovanou, jak zadává do notebooku přístupový kód. Potom vypněte i tuto kameru a můžete si oddechnout. Nepříjemný začátek je za vámi.

Pokračujte chodbou dál, prolezte dírou ve zdi a zadejte do notebooku vlevo přístupový kód. Tím si otevřete dveře vedoucí do skrýše. Za nimi pro jistotu zničte senzor automatického kanónu a na konci chodby jděte do dveří před vámi. Zastřelte hackera, který zde stojí na stráži, a potom prohledejte skříňky vlevo. V jedné z nich najdete futuristický samopal, který vám rozhodně přijde vhod. Také určitě nezapomeňte sebrat digitální fotoaparát, který leží na stolku v rohu.

Vraťte se na chodbu a projděte dveřmi vlevo. V této krátké chodbě nejprve zničte senzor automatického kanónu vpravo a potom projděte dveřmi vlevo do malé místnosti. Vezměte si do ruky digitální fotoaparát a vyfoťte fialové plány na stole vpravo. Potom vyjděte z místnosti a prvním oknem vlevo vyfoťte podivný přístroj. Tak získáte oba potřebné důkazy o pokusech s TimeSplitters, které budete muset dodat místní policii. Vraťte se do místnosti, kde jste sebrali fotoaparát, a použijte počítač, který je přímo naproti dveřím. Po poslání důkazů bude ale aktivován bezpečnostní systém, díky čemuž se kolem objeví spousta protivníků. Prostřílejte se do místnosti s podivným přístrojem a v levém zadním rohu použijte vypínač, kterým ho deaktivujete.

Nyní se budete muset prostřílet ze skrýše ven na ulici. Díky samopalu se smrtící kadencí by to ale neměl být zase tak velký problém. Hlavně postupujte opatrně, protože chodby jsou opravdu plné protivníků a vy stejně nemáte kam spěchat. Ta správná přestřelka vás ale čeká až venku na ulici (hlavně se nezdržujte na schůdcích z kanálu). Rychle se prostřílejte doprava a počkejte si na první vlnu protivníků. Potom pokračujte na nejbližší křižovatku a zahněte doprava (ulice pod metrem). Zde postupujte rychle, protože jinak vás bude napadat vlna za vlnou. Hlavně si vezměte z jedné výkladní skříně vpravo neprůstřelnou vestu, která se bude velmi hodit.

Za rohem vás čekají další protivníci. Pokud už máte málo zdraví, tak proběhněte pasáží, ve které jste ukradli na začátku zbraně. Za ní najdete slepou uličku, ve které vám nemůže nikdo vpadnout do zad. Zde se zbavte všech protivníků, kteří vás na ulici pronásledovali. Nyní musíte se-

brat časový krystal, který je na ulici přímo naproti východu z pasáže. Seberte ho a rychle utíkejte ulicí zpět. Z ulice pod metrem ale na konci zabočte doprava a před sebou konečně uvidíte aktivní časovou bránu. Zastřelte policisty, kteří ji brání, a potom do ní rychle skočte.

Úroveň 6 - Divoký západ (1853)

Po dvou futuristických úrovních je zde opět jedna historická. Hned na začátku vás napadne pistolník zprava. Vyřiďte ho a opatrně postupujte ulicí. Vaši protivníci budou všude kolem, takže se neustále rozhlížejte. Stejně jako v klasických westernech budou často na střechách, takže se neomezujte na úroveň země. Sami můžete také vyběhnout na ochoz v prvním patře a postupovat pěkně nad ulicí. V některých situacích zde možná dosáhnete lepších střeleckých pozic. Posledního pistolníka očekávejte v šerifově kanceláři.

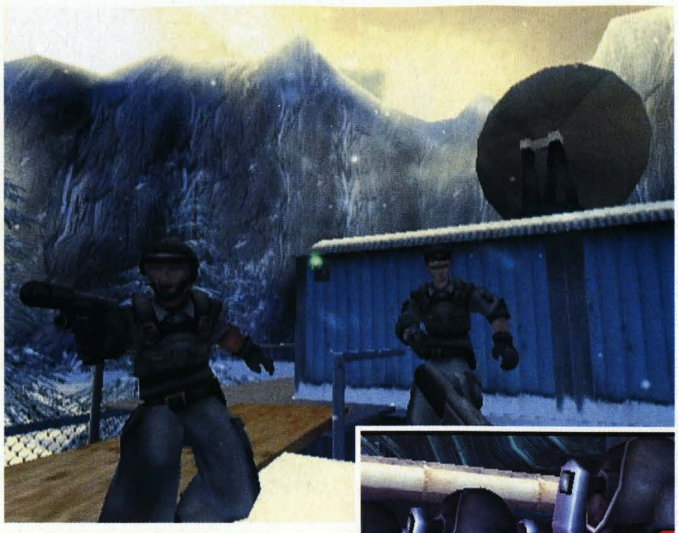
Až bude na ulici klid, můžete se věnovat hledání plakátů s Romonou. První z nich najdete za barem v podniku Golden Rush. Ten druhý je vylepen na stěně šerifovy kanceláře. Potom vběhněte dovnitř a najděte velkou truhlu, ve které seberete soudek se střelným prachem. S ním jděte opět na ulici a napravo od šerifovy kanceláře uvidíte úzký průchod, kterým se dostanete na větší prostranství s fontánou. Zde postupujte opatrně, protože na věži vpravo je střelec s puškou. Po jeho likvidaci pokračujte doleva a na stěně strhněte třetí plakát s Romonou. Jděte dál a dotlačte vůz s TNT až ke stěně vězení. Nyní si vezměte do ruky soudek se střelným prachem a vysypte pěknou cestičku až k dřevěné bedně opodál. Potom od ní ustupte a několika výstřely do bedničky zapalte střelný prach. Ten samozřejmě zapálí vůz a následná exploze osvobodí Romonu.

Po jejím útěku se otevřou vrata před šerifovou kanceláří a na ulici vyběhne několik pistolníků. Prostřílejte se k vratům, které vedou do další ulice plné protivníků. Asi vám nemusíme připomínat, že byste měli postupovat obzvlášť opatrně, protože mají opravdu přesnou mušku. Pokud máte dost nábojů do pušky, tak se je pokuste odstřelit z pozic, ve kterých vás nemohou příliš ohrozit (nejlepší je, když jim vidíte jen tělo a nohy). Co nejrychleji se prostřílejte do malé stáje vlevo. Najdete zde totiž neprůstřelnou vestu, která vám vše značně ulehčí. Potom se prostřílejte zpět na druhou stranu. Tentokrát do hořící stodoly, ve které oheň uvěznil jednu bezradnou slečnu. Vyběhněte po schodech nahoru a prostřelte sudy s vodou, které visí přímo nad ohněm. Jeho uhašení je otázkou několika vteřin.

Po této záchranné akci postřílejte zbývající pistolníky v ulici. Až to budou mít všichni za sebou, můžete se porozhlédnout po dalším plakátu s Romonou, který najdete na stěně obchodu. Po jeho stržení pokračujte dál a aktivujte checkpoint, který je kousek před koncem ulice. Za ním jděte směrem doleva a v malé stáji zastřelte pistolníka, po kterém můžete sebrat dvojité revolvery. S těmi postupujte dál a v posledních domech před vstupem do dolu postřílejte několik dobře postavených střelců. Až to budou mít za sebou, tak vyběhněte po schodech za domem vpravo do prvního patra a strhněte poslední plakát. Tím jste splnili sekundární úkol.

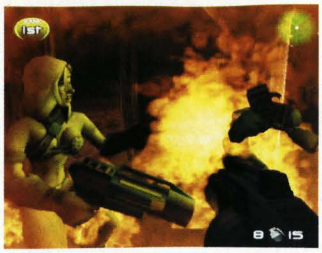
Před vámi je vstup do dolu, ve kterém vás čeká poslední a také nejtěžší přestřelka úrovně. Proběhněte krátkým tunelem a otevře se před vámi pohled na velký povrchový důl. Ten je plný pistolníků, takže na vás budou kulky létat ze všech stran. Vaším prvním cílem by měl být ale plukovník, který je hlavním padouchem úrovně. Najdete ho vlevo u jeho domku. Jako u předchozích šéfů ovšem stačí doběhnout k němu a pomalu do něj vyprázdnit několik bubínků. Zkrátka nemá žádnou šanci. Jeho smrtí ale přestřelka zdaleka nekončí. Důl je opravdu plný pistolníků, kteří se ho budou snažit pomstít.

Nezastavujte se a neustálým pohybem snižte jejich šanci na zásah. Sice vás párkrát trefí, ale neměli by mít šanci. Navíc je ve druhém domku neprůstřelná vesta, která vám vše ulehčí. Po totální likvidaci odporu se vraťte do plukovníkova domku, ve kterém najdete velkou páku. Zatáhněte za ni a přehoďte tak výhybku u vstupu do dolu. Běžte k ní a roztlačte důlní vozík, který stojí opodál. Ten velmi snadno nabere rychlost a prorazí vám cestu do šachty, v níž je časový krystal. Běžte tedy po kolejích v jeho stopách a prosmýkněte se dovnitř. Na konci šachty seberte krystal a zastřelte TimeSplitters, kteří se objeví za vašimi zády. Pak už jen stačí vyběhnout ven a z kolejí seskočit přímo do časové brány.



Úroveň 7 - Štěpení atomu (1972)

Tato úroveň začíná trochu netradičně. Nemáte totiž k dispozici žádnou zbraň a budete tedy muset bojovat holýma rukama. Nejprve ale počkejte, až vám laser uvolní cestu ven. Po otevření dveří běžte rovnou k ovládacímu panelu vlevo a vypněte všechny kamery, které ovládá. Potom vedle něj seberte skener a otevřete si velké pancéřové dveře, kterým to ale bude trochu trvat. Za nimi se dostanete do



dlouhé chodby, ve které by k vám měl být strážný natočen zády. Na první křižovatce zahněte doleva a přímo z běhu udeřte strážného, kterého vidíte před sebou. Pokud to provedete správně, dostanete ho jedinou ranou.

Nyní máte pistoli a můžete si konečně zastřílet. Vraťte se do dlouhé chodby a prostřílejte se k bombě vlevo. Pokud jsou všichni strážní v okolí mrtví, vědec v bílém plášti ji automaticky deaktivuje. Dál pokračujte dveřmi, u kterých stál první strážný, kterého jste zabili.

Za nimi je dlouhá chodba, ve které je kromě strážných také spousta beden, za kterými se velmi šikovně kryjí. Samozřejmě se musíte prostřílet na druhou stranu, kde si otevřete další zvláštní dveře.

V následující místnosti si hned všimnete bomby a vědce vedle ní. Tentokrát bude ale deaktivace o něco těžší. Za rohem totiž začíná dlouhá chodba, ve které je početná skupina strážných. Ti naneštěstí nepůjdou jen po vás, ale také po vědci, kterého budete potřebovat. Musíte být tedy rychlí a postřílet je dřív, než oni zastřelí vašeho chráněnce. Potom se k němu přibližte a on půjde deaktivovat bombu.

Pokračujte chodbou a zlikvidujte senzor automatického kanónu na konci chodby vpravo. Před sebou vidíte široké schodiště, na kterém je několik dalších protivníků. Postřílejte je a otočte ventilem na trubce na začátku schodiště. Tím zastavíte proud plynu o patro výš. Vyběhněte nahoru a v mezipatře nezapomeňte sebrat hasicí přístroj. Tím uhaste oheň hořící nad schodištěm. Díky tomu se otevřou protipožární bezpečnostní dveře, které vedou do dlouhé chodby s několika kontejnery.

Zde vás čeká opravdu tuhá přestřelka, ve které se musíte připravit na značnou přesilu. Protivníci budou prostě všude. Hlavně si dávejte pozor na kontejnery, které se můžou za vašimi zády otevřít a vypustit vám do zad několik strážných, se kterými prostě nepočítáte. Po pár desítkách metrů se prostřílíte k dvojici dveří po obou stranách chodby. Nejprve ale zničte senzor automatického kanónu před vámi. Teprve potom běžte do dveří vpravo a uvnitř otočte ventilem, který zastaví plyn v protější místnosti. Potom přeběhněte chodbu a v místnosti na druhé straně použijte ovládací panel. Tím budete ovládat magnet, který vidíte přímo před sebou. Rychle ho posuňte směrem doleva a aktivujte ho přímo nad bombou. Až ji magnet zachytí, přeneste ji úplně doprava a pusťte ji do zvláštního kontejneru, ve kterém může klidně explodovat.

Pokračujte chodbou, ve které vás ještě čeká další automatický kanón a několik lidských protivníků. Na konci chodby vidíte další rozsáhlý požár, který budete muset uhasit. Tím stejně jako v předchozím případě otevřete velká protipožární vrata, za kterými se skrývá obrovská hala. V té si dávejte pozor hlavně na stráže umístěné na ochozech. Prostřílejte se až na její druhou stranu, kde uvidíte několik kontejnerů. Postřílejte všechny strážné, kteří pobíhají kolem, a potom jděte do posledního kontejneru, ve kterém se vyděšeně krčí dva vědci. Jeden z nich okamžitě vyběhne deaktivovat bombu, která je hned vedle.

Po deaktivaci předposlední bomby si otevřete obrovské protiatomové dveře. Za nimi pokračujte směrem doleva a vyběhněte po dlouhé rampě až na ochoz v horní části haly. Zde narazíte na dalšího vědce, který deaktivuje poslední bombu. Nyní si tedy můžete oddychnout, protože už vás dál nebude tlačit čas. V klidu si otevřete pákou velké dveře na konci ochozu a odstřelovačkou zlikvidujte dva strážné, které uvidíte přímo před sebou. Potom se připravte na přesně načasované přeběhnutí po trubce úplně vlevo. Na několika místech z ní totiž uniká pára a vy budete muset vychytat chvilky, ve kterých můžete popoběhnout dál.

Na druhé straně se dostanete do velína, ve kterém si musíte dát pozor na aktivní automatický kanón (pokud budete zbrklí, tak vás rozcupuje na kousky). V kontrolní místnosti snadno najdete ovládací panel, kterým vypnete laserové paprsky u protiatomových dveří. Seskočte dolů do haly a projděte uvolněnou chodbou. Postřílejte několik vojáků, kteří vás za rohem napadnou. Blíží se konec úrovně a s ním i velmi nepříjemný souboj. Po vstupu do prostoru reaktoru vás totiž začnou napadat TimeSplitters a k nim se ještě přidá Kallos. Ten bude asi nejnepříjemnějším protivníkem, takže se ho musíte zbavit jako prvního. Potom seberte časový krystal a co nejrychleji se pusťte do aktivování reaktoru. Toho docílíte tak, že aktivujete všechny tři přepínače, u kterých svítí jasné červené světlo. Po jeho aktivaci se objeví časová brána, do které vám doporučujeme co nejrychleji skočit.

Úroveň 8 - Aztécké ruiny (1920)

Cesta proti proudu času pokračuje do počátku minulého století. Začínáte na úzké stezce, která vám nedává žádnou možnost volby. Běžte po ní, až dojdete na větší prostranství s vosím hnízdem a několika opicemi.

Následujte opice a po proběhnutí krátkým tunelem se dostanete na další prostranství, kde vás čeká první krátký souboj. Proti vám bude stát indián s kuší, kterého se musíte rychle zbavit. Pokud jim totiž dáte šanci vystřelit, poznáte kadenci kuše, která je překvapivě nejrychleji střílející zbraní ve hře. Však to sami poznáte, až si ji na někom vyzkoušíte.

S kuší běžte po stezce doprava a dojdete až k metrovému sloupu s věčným ohněm. Zapalte si šíp v kuši a pomocí něj spalte vosí hnízdo, které vám visí v cestě. Potom pomalu postupujte dál a narazíte na prvního dřevěného golema, na kterého stačí jediný zapálený šíp. Pokračujte jedinou možnou cestou (všimněte si zlatých dveří) a prostřílejte se do prostoru dalších ruin s vosím hnízdem. Spalte ho jako to minulé a najděte chodbu vedoucí k šesti vysokým sloupům. Než se jimi začnete zabývat, zabijte dvě opice, které sedí na dvou z nich a hází po vás explozivní melouny. Sice nemají žádnou zázračnou kadenci, ale ubírají opravdu hodně zdraví (pokud se jim podaří meloun hodit, tak radši utečte).

Na zkoumání sloupů nebudete mít vlastně klid nikdy. V krátkých časových úsecích sem budou přibíhat indiáni, jejichž počet bohužel není konečný. Jak jste si jistě všimli, na sloupech jsou podivné znaky. Vaším úkolem bude všechny sloupy natočit tak, aby se na sebe ze sousedních sloupů dívaly vždy stejné znaky. Klíčem je levý zadní sloup (pohled od vchodu), na kterém jsou jen dva použitelné znaky. Podle něj sloupy natočíte během minutky.

Správným natočením sloupů si odvalíte zlaté kulaté dveře, které najdete nad schody za prostorem se sloupy. Samozřejmě z nich vyběhne několik indiánů, kteří se zoufale pokusí zabránit vám v dalším postupu. Spalte vosí hnízdo napravo od stezky a proběhněte právě zpřístupněným tunelem na začátek provazového mostu. Při jeho překročení bude největší překážkou protivná opice sedící na skále nalevo od začátku mostu. Zbavte se jí a přeběhněte na druhou stranu, kde najdete podivně vypadající mechanismus s klikou. Použijte ho a uvidíte klády kutálející se do vody pod mostem. Důležitějším efektem je ale otevření velkých zlatých dveří, které jste míjeli chvilku po zapálení prvního dřevěného golema. Vaším dalším úkolem tedy bude prostřílet se k těmto dveřím a seskočit do otvoru, který za nimi najdete.

Po aktivaci checkpointu vyběhnete z jeskyně přímo před starým aztéckým chrámem. Ale neradujte se, protože ještě zdaleka nemáte vyhráno. Na skalách po stranách cesty jsou dvě opice, kterých bude jistější se zbavit. Po přiblížení k chrámu na vás totiž vyběhnou dva indiáni a s opicemi v zádech byste mohli mít problémy. Uvnitř se dostanete do překvapivě prostorného sálu, kterému dominuje dlouhé schodiště. Dole vidíte dva indiány, které bude jistější zastřelit z dálky (zkuste si krásnou balistickou křivku kuše). Potom seběhněte dolů a sledujte, jak časový krystal mizí v hlubinách chrámu. Jděte tedy do prostoru pod schodištěm a pákou, kterou tam najdete, si otevřete dveře vedoucí na schodiště mířící dolů.

Na schodišti na vás samozřejmě čekají indiáni, se kterými si ale určitě snadno poradíte. Horší to bude v sálu, do kterého po schodech seběhnete. Rovnou od dveří se zbavte otravných opic, které sedí na sloupech a metají na vás ty své proklaté melouny. Čeká vás ale ještě nepříjemnější překvapení. Až vyběhnete mezi sloupy, napadnou vás dva kamenní golemové, na které neplatí žádná z vašich zbraní. Budete je tedy muset shodit do jednoho ze dvou propadlišť, která vidíte v podlaze (jsou to ty dřevěné desky). Toho docílíte tak, že golema nalákáte na sebe a potom ho navedete na úhel, ve kterém přeběhne dlaždici otevírající propadlo a potom do něj sám spadne. Až se obou golemů zbavíte, zopakujte stejný postup se dvěma dalšími golemy ve druhé, o něco rozsáhlejší části patra.

Zničením prvních čtyř golemů ale zábava nekončí. Pokračujte v cestě dolů a při postupu klesající chodbou si dejte pozor na hroty vysunující se ze stěn. Vždy se k nim pouze přibližte a při jejich zasouvání se kolem nich rychle protáhněte. Za chodbou vás čeká další provazový most, kolem kterého jsou na stěnách jeskyně rozmístěny kamenné hlavy. Seberte pušku uprostřed mostu a nastražte uši. Když uslyšíte zvuk posunujícího se kamene, tak se pořádně rozhlédněte, protože jedné z hlav se začal otáčet obličej. Místo něj se objeví tmavá maska s červenýma očima, která na vás po pár vteřinách vystřelí. Vy ale musíte být rychlejší a výstřelem z pušky ji zničíte. Po zničení všech hlav se otevře cesta na obě strany a napadnou vás dva indiáni.

Z mostu se dostanete krátkým tunelem na další dlouhé schodiště, na kterém už vás čeká uvítací výbor. Po zastřelení indiána v horní části schodiště vyběhněte ven a rychle postupujte směrem dolů. Nahoře se totiž uvolní obrovská kamenná koule, která vás jinak nemilosrdně rozdrtí. Potom už půjde vše velmi rychle. Vběhněte do posledního sálu se třemi kamennými golemy a běžte rovnou do výklenku vlevo. V něm najdete granátomet, kterým golemy snadno vyřídíte. Potom popadněte krystal uprostřed sálu a skočte do časové brány.

Úroveň 10 - Továrna na výrobu robotů (2315)

Vyběhněte z malé cely, ve které začínáte, a pokračujte směrem doleva. Chodbami plnými beden doběhnete ke skupině robotů, kteří bez pohnutí

stojí na chodbě v těsné formaci: Chodbu ještě navíc kontroluje paprsek skeneru, kterým nesmíte projít. Vlevo ale vidíte dvě bedny, které paprsek účinně blokují. Proběhněte tedy za nimi a pokračujte k terminálu na druhé straně chodby. Tím můžete ve vhodný okamžik přepnout paprsek skeneru na laser, který robotům uřeže nohy. Nebojte se, několik jich na odstřel vždy zůstane.

Pokračujte dál a doběhnete na konec chodby, kde vám v dalším postupu brání zelená energetická bariéra. Naštěstí je vlevo ovládací panel, kterým můžete kontrolovat robota zavěšeného na zvláštních kolejích. Popojeďte si s ním blíž k bariéře a střelte do jednoho ze zámků po stranách. Následuje velká exploze, po které je cesta dál opět volná. Proběhněte tedy do malé místnosti a použijte tlačítko za levým rohem. V krátké animaci uvidíte, jak se nad hlavní výrobní linkou vysouvá můstek, který budete potřebovat pro splnění mise.

Po vysunutí můstku se vraťte stejnou cestou zpět. Pokračujte tímto směrem, až se prostříláte do větší místnosti plné beden. V té se před vámi poprvé akti-

vují obranné věže, které jsou zranitelné až po vysunutí kanónů. Za následujícími dveřmi uvidíte konečně výrobní linku, nad kterou jste před chvilkou vysunuli most. V cestě dál vám ale stojí dva bitevní roboti, kteří vydrží o něco více než ti základní. Kromě nich a dvou obranných věží ovšem u linky narazíte ještě na jednu novinku. Jde o malé roboty, kteří jezdí po kolejnicích nad vámi. Jistější bude zlikvidovat je na bezpečnou vzdálenost (nemají velký dohled).

Proběhněte do dalších dveří a prostříláte se až do místnosti se šlehajícími plameny. Po odražení celé jednotky robotů pokračujte po rampě směrem nahoru a prostříláte se přes most na druhou stranu výrobní linky. Zde vás hned za rohem poprvé napadne malý létající robůtek, který je vypuštěn ze zařízení podobného kanónu. Na ty si dávejte pozor, protože jdou sice snadno zničit, ale jejich výbuch je velmi účinný. Pokračujte dál a ve velké místnosti pod sebou uvidíte první ze zdrojů energie, které budete muset zničit celkem čtyři. Ještě než ale seběhnete dolů, pokuste se z ochozu zničit dva bitevní roboty, kteří stojí dole na stráži.

Sejděte dolů a pokračujte do dveří vpravo nebo vlevo. Obojí vedou k výrobní lince, u které vás čeká další malé překvapení. Z obranné věže se totiž vyklube poměrně velký robot, který se jen velmi těžko ničí. Naštěstí stačí jeden dobře mířený plazmový granát (miřte na odkryté tělo kousek pod hlavou) a je po něm. Potom běžte ke stojanu s podivnou modrou září. Z něj seberte opravářský nástroj, který budete potřebovat na zničení zdroje. Vraťte se tedy k němu a pomocí nástroje ho roztočte tak, až exploduje. Vzápětí se kolem vás ale objeví několik základních robotů, kteří vás díky své přesile asi potrápí.

Až je zničíte, otevře se vám cesta dál. Proběhněte krátkou chodbou na začátek můstku, na kterém je kromě spousty beden také jeden bitevní robot. Postupujte opatrně dál a zničte dalšího obranného robota. Před koncem můstku vás čeká ještě malá skupinka základních robotů, kteří už by vás neměli příliš trápit. Za rohem potom uvidíte ovládací panel, který kontroluje jednoho z robotů na kolejnicích u stropu následující haly. Nejprve zničte všechny ostatní roboty a potom odjeďte po koleji do vedlejší místnosti, ve které musíte zničit štít kolem zdroje. Toho docílíte tak, že rozstříláte tři generátory na zemi kolem něj. Po zničení druhého zdroje pokračujte dál a prostříláte se halou s létajícími roboty. Na jejím konci aktivujete checkpoint.

Za dalším rohem vidíte opět ovládací panel robota na kolejnici. Než ho ale použijete musíte vyběhnout do kruhové místnosti vlevo. Tam se aktivuje obranný robot, kterého v pohodě zničíte robotem z kolejnice. Stejně postupujte i u obranné věže a bitevního robota u dveří na druhé straně. Po chvilce se prostříláte k místnosti s rampou, na které najdete ovládací panel jeřábu. Použijte ho a třetí zdroj se pomalu rozjede směrem k vám. Zničte ho pomocí opravářského nástroje. Potom pokračujte dál a ovládacím panelem na levé stěně uveďte do pohybu zdroj visící u stropu.

Nyní stojíte na začátku obrovské haly, která je plná klikatících se můstků. Na nich vidíte několik bitevních robotů, které bude lepší zničit z dálky. Mají totiž velmi účinné raketomety, se kterými není radno si zahrávat. Po těchto můstcích se prostříláte až úplně dolů, kde doběhnete k zelené energetické bariéře. Zničte ji výstřelem do jednoho z jejích generátorů po stranách a potom aktivací ovládacího panelu uveďte do pohybu transportér na kolejnicích v dolní části haly. Ten během chvilky zničí poslední zdroj a dokončí tak jeden z vašich hlavních úkolů.

Zničení posledního zdroje ovšem roboty pořádně rozpálí, takže vás čeká pořádná bitva. Na můstcích a v jejich okolí se objeví spousta základních i bitevních robotů, kteří vám půjdou hned od začátku po krku. Nejprve se zbavte rychlých základních robotů, kteří za vámi doběhnou kamkoliv (pozor na útoky zezadu). Až je všechny zlikvidujete, tak se pusťte do pomalých bitevních robotů, kteří se budou procházet po můstcích a z dálky tak budou snadným cílem. Po zničení posledního z nich se vypne energetická bariéra, která vám blokovala přístup na druhou stranu haly.

Zde snadno najdete vstup do výtahu, který vás doveze k vašemu hlavnímu protivníkovi. Tím je obrovský stroj, který po vás půjde svými dlouhými pažemi s bodáky a cirkulárkami. Ve stěně vpravo naštěstí najdete malý výklenek, ve kterém se budou objevovat základní roboti a krabice s raketami. Vezměte si tedy do ruky raketomet a začněte pálit do těla obrovského stroje. Jeho zničení je až překvapivě jednoduché. Potom už jen stačí vyběhnout chodbou vedle něj na horní ochoz. Zde seberte časový krystal a co nejrychleji opět se-

běhněte dolů, kde už na vás čeká aktivní časová brána.

Úroveň 11 - Vesmírná stanice (2401)

Čeká vás poslední úroveň, ve které vás bude po delší době tlačit krutý časový limit. Hned na začátku popadněte časové krystaly, které jste si přinesli ze všech předchozích úrovní. Potom vyběhněte do kruhové chodby. V té musíte najít tři ovládací panely, nad kterými vidíte vektorový model stanice. Aktivací třetího spustíte autodestrukci, která se spustí za pouhých 6 minut. Během tohoto časového limitu budete muset dokončit tuto úroveň.

Vyběhněte z chodby do velkého kruhového prostoru uprostřed a seskočte úplně dolů (pokud už dole nejste). Tam najděte dveře, u kterých jsou nápisy Bridge a Hangar. Těmi proběhněte do dlouhé chodby, na jejímž konci se dalšími dveřmi dostanete do výtahové šachty. Postřílejte všechny otravné protivníky kolem a přivolejte si tlačítkem rychlovýtah. Tím sjeďte do čtvrtého patra a vydejte se směrem doleva. Budete se muset prostřílet až na konec chodby, kde uvidíte ve skříni vlevo dva skafandry. Jeden z nich popadněte a začněte postupovat zpět směrem k výtahu.

Touto širokou kruhovou chodbou se budete muset prostřílet až na její druhý konec. Do cesty se vám ovšem kromě Splitters postaví také automatické kanóny, kterých se musíte vždy včas zbavit. Na konci chodby vběhněte do výstupní komory, ve které budete muset pár vteřin počkat na otevření vnějších dveří. Až bude cesta ven volná, běžte rovnou k laserovému kanónu, který vidíte na konci dlouhé rampy. Tímto kanónem budete muset co nejrychleji zlikvidovat celkem 20 bitevních lodí, které budou poletovat kolem. Přilétají jen z několika směrů, takže si tyto příletové trasy neustále kontrolujte. Každá ušetřená vteřina se vám bude při útěku hodit.

Po zničení poslední lodi se opět vraťte do výstupní komory, kterou musíte projít zpět do vesmírné stanice. Tam se prostřílejte ke dveřím, které vedou přímo doprostřed stanice (hlavně je nepřeběhněte). Těmi se dostanete do místnosti s automatickým kanónem u stropu. Rychle ho zničte a z police před vámi si vezměte rotační kulomet, který vám podstatně urychlí likvidaci posledních protivníků.

Dlouho chodbou doběhnete do velké kruhové výtahové šachty, v jejímž středu vidíte další automatický kanón. Zničte ho a co nejrychleji zmáčkněte tlačítko, kterým si přivoláte výtah. Ten je ovšem velmi pomalý, takže se mezitím věnujte protivníkům, kteří na vás budou útočit ze všech stran. Po příjezdu výtahu okamžitě nastupte a zmáčknutím ovládacího tlačítka ho uveďte do pohybu směrem dolů. Ještě než se rozjede, můžete poslat pár posledních pozdravů Splitterům nad vámi. Až dojedete dolů, běžte rovnou do lodi se spuštěnou rampou a vychutnejte si závěrečnou animaci tohoto módu.

Jakub Holý

Bonusy a odměny

Tak jako v prvním díle, i tady je velké množství odemknutelných postav, úrovní, zbraní, cheatů a dalších vychytávek. Toto není zdaleka kompletní seznam, jen pár věcí, které by vás mohly zajímat. Více v příštím čísle!

Level	Úkol	Odměna
REŽIM STORY		
1853 Wild West	Absolvování na obtížnost Medium	Postava Colonel
1920 Aztec Ruins	Absolvování na obtížnost Medium	Postava Stone Golem
1972 Atom Smasher	Absolvování na obtížnost Medium	Postava Khallos
2019 NeoTokyo	Absolvování na obtížnost Medium	Postava Sadako
2280 Return to Planet X	Absolvování na obtížnost Medium	Postava Ozor Mox
REŽIM CHALLENGE		
Glass Smash		
Pane In The Neck	Čas pod 30 vteřin	Cheat Rotating Heads
Bricking It	Čas pod 45 vteřin	Zbraň Brick
Stain Removal	28 výplní	Postava Hunchback
BEHEAD THE UNDEAD		
Fight off the Livin Dead	Přes 15 tisíc bodů	Postava Sewer Zombie
Sergio's Last Stand	Přes 15 tisíc bodů	Postava Sergio
Day of the Dammed	Přes 15 tisíc bodů	Postava Feeder Zombie
INFILTRATION		
Silent but Deadly	Přes 700 bodů	Čepice Viking (pro Silly Hats cheat)
Trouble at the Docks	Přes 700 bodů	Čepice Pirate
Escape from NeoTokyo	Přes 700 bodů	Čepice Big Ears
BANANACHOMP		
Gone Bananas	Čas pod 1:00	Postava Private Coal
Monkey Business	Čas pod 1:05	Postava Private Poorly
Playing with Fire	22 banánů	Postava Wood Golem
CUT-OUT-SHOOT-OUT		
Take them Down	Přes 2500 bodů	Postava Ample Sally
Fall Out	Přes 1500 bodů	Postava Marco The Snitch
Pick Yer Piece	Přes 875 bodů	Postava Sgt Rock
TIMESPLITTERS STORY CLASSIC		
Badass Buspass Impasse	Čas pod 3:00	Postava Badass Cyborg
Hit Me Baby One Morgue Time	Čas pod 7:00	Postava R 17
But Where do the Batteries Go?	Čas pod 4:00	Postava Cropolite
MONKEYING AROUND		
Simian Shoot-out	Přes 1000 bodů	Postava Insect Mutant
Monkey Mayhem	Přes 1500 bodů	Postava Mischief
Dam Bursters	Přes 6000 bodů	Postava Robofish

Tekken 4

Konečná, vystupovat! S našimi technikami a juggly vám snad půjde Tekken lépe. Dveře do české Tekken ligy se vám otevírají...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** PSM2 4 - 90/100

Elegantní a drsná hra plná násilí a mistrovských kousků.

Jako pokusného králíka pro osvojení začátečnických technik jsme zvolili Kazuyu. Má hezké juggly a naše antipatie.

PĚKNĚ OD ZAČÁTKU...

Pády a vstávání

Stejně jako při první návštěvě Doja nebo při čtení některých z předešlých návodů i zde se nejprve naučíme padat a vstávat. Pakliže při pádu vystihnete okamžik, kdy se vaše postava zrovna dotýká země, můžete stisknutím některého z tlačítek udělat tzv. Tech Roll - odkutálení se stranou. To nelze použít ve všech případech, například při pádu, v němž vám soupeř těsně před dopadem věnuje ještě jednu dorážečku. Pro rychlé vstávání lze rovněž použít i šipek **b** a **f**. Některé velmi silné údery jako Paulův Phoenix Smasher mají tendenci protivníka odhodit o velký kus a nechat tak útočníkovi prostor pro rozeběhnutí. Tomu se vyhnete, když před dopadem budete držet určitou šipku - například u Smashera je to **d/b**.

Pokud se vám podaří po neúspěšném Tech Rollu nebo po dorážce skončit na zemi, jste velmi zranitelní. První způsob zvedání se ze země je samotné zvednutí stisknutím **U**. Další možností je odkopnutí, podkopnutí nebo jiný útočný pohyb. ◎ použijte na skrčeného protivníka a ⊗ na soupeře, který se kryje nahoře a posléze skončí na zemi. Dále můžete použít i F+□+△ pro skočení šipky z kotoulu vpřed nebo b, F+□+△ pro skočení šipky z kotoulu vzad. Kombinace b, B+◎+⊗ se pak s úspěchem dá použít proti dotírajícím protivníkům, kteří rádi dokopávají na zemi. Poslední dvě jmenované metody se mohou u jednotlivých postav lišit v provedení.

Poslední způsob, jenž lze použít při vstávání, je tlačítko □ společně s šipkou nahoru nebo dolů. Na to se pak může navázat některou z výše popsaných metod.

Stěny

Náraz do stěny je nebezpečný ve dvou směrech. Za a) omráčí vás a b) dostanete „Wall Damage". Podobně jako u Tech Rollu na zemi se dá i od zdi odkutálet stranou, pokud ale stojíte nohama na zemi. Někteří bojovníci jsou schopni vás po vyhození do vzduchu neustále otloukat o zeď, aniž byste se dotkli země a mohli se začít bránit. Zkuste udělat nekonečné kombo s Leem v Heihachiho aréně nebo s Ling v podzemí. Vypadá to sice neuvěřitelně, ale opravdu to jde. Pokud jste se ocitli blízko stěny, můžete se od ní dostat buď přehozením stran (□+⊗) nebo odražením (b, b, ub).

Přehozy, reversaly a parry

Na levou chytačku zapomeňte. □+⊗ nyní slouží k přemísťování soupeře a původní chytačka se přesunula k pravé. Je potřeba si nejdříve prohlédnout seznam pohybů, ve kterém máte popsány všechny přehozy včetně řetězových chytaček.

Reversalem se rozumí pohyb, který obrátí soupeřův útok proti němu. Někteří bojovníci tento pohyb dokáží použít na skoro všechny údery (kolena, lokty, ramena a hlavičky nelze chytat) a King pak pouze na nohy. Speciální techniku reversalů má Marduk, který má zvlášť chytání úderů na vršek a na střed. Reversal se dá ještě vrátit stisknutím f+□+⊗ při chycení útoku vedeného levou rukou nebo nohou - totéž platí s f+⊗+△ pro pravou stranu. Některé reversaly už nelze zvrátit, třeba obávaný Phoenix Smasher.

Parry nejsou nic víc než vyhození z úderu. Je potřeba si zjistit, která postava je umí a na co je dovede použít. Společné pro všechny postavy je spodní parry vyklánějící údery čistě na spodek. Stačí pouze stisknutí d/f.

Juggly

Juggle můžeme volně přeložit jako žonglování - jde o sérii úderů zasazenou soupeři po dobu, co letí ve vzduchu a nemůže se tedy bránit. Univerzální starter společný pro všechny charaktery je U/F, ◎. To, že do jugglu narvete pět úderů, neznamená, že bude až tak účinný jako některý jiný kombinovaný třeba jen ze dvou úderů, avšak silnějších. Jugglování má i trochu dopad na psychiku protihráče (samozřejmě myšleno člověka), který může jen bezmocně přihlížet a pomalu nervóznět. Při kombinování jugglů je rovněž třeba si dát pozor na to, aby vám oběť neuletěla příliš daleko mimo váš dosah. Mnohdy vám může pomoct i ohraničení arény.

Okizeme

Pro tento výraz je sice české slovo dokopávání, ale už je vžitý a zaběhnutý v celosvětové Tekkenářské komunitě včetně české, proto ho nemá cenu měnit. Okizeme se rozumí údery zasahující soupeře na zemi. Do této sekce patří i Kingovo chytání na zemi (d/b+△+◎). Pokud jste něco v našem návodu nenašli, zkuste se juknout do TipStationu č. 4. Naleznete zde tipy na *TTT*, které jsou vesměs stejné.

CO JE CO

f/F » Krátce stisknout/podržet vpřed
b/B » Krátce stisknout/podržet vzad
u/U » Krátce stisknout/podržet nahoru
d/D » Krátce stisknout/podržet dolů

+ » Dohromady
, » Další pohyb
~ » Další pohyb (rychle, bez pauzy)
> » Počkat
***** » Držet tlačítko
_ » Nebo
( ) » Údery, které nezasáhnou soupeře
{} » Není nutný zásah, nebo je možné přidat navíc
[ ] » Úder je dřív, než začne samotný juggle
: » Zvláštní načasování (Just Frame)
CH » Zásah při soupeřově výpadu (Counter Hit)
ST » Omráčí soupeře
FC » Úplně skrčen
BK » Otočen zády
WR » Při běhu
WS » Při vstávání ze skrčení

Bryan Fury

Poměrně silný bojovník, avšak jeho velkou nevýhodou je velká absence úderů na střed a na spodek. Skoro všechna jeho komba začínají úderem na vršek. Oproti *TTT*, kde se dal velmi dobře využít v tagových jugglech, je jen velmi málo uplatnitelný. Jeho silnou stránkou stále zůstávají silné a rychlé výpady, stejně jako i dost juggle starterů. Základní esencí jeho jugglů jsou hlavně pohyby f,f+△, ○,✕,○, d+△.

STARTERY

✖ d,d/f,f+□ nebo WS+□
✖ u/f+○
✖ u/f~N+○
✖ b,b+□
✖ d,d/b,b+△
✖ d,d/f,f+△ nebo WS+△,b+△
✖ CH d,d/f,f+✕ nebo WS+✕
✖ d/f+✕
✖ D,d/b,b, N+△
✖ CH b+△ ST
✖ CH b+△,□ ST
✖ b+○ (proti skrčenému soupeři)

JUGGLY

✖ d,d/f,f+□ nebo WS+□
d+△, □,△, f,f+△
d+△, □, f,f+△
f+✕, □, f,f+△
b+△>□>○
b+△>□>△
d+△, f+○,✕,○

✖ u/f+○
d+△, □, f,f+△
d+△, □,△, f,f+△

✖ u/f~N+○
□, □, f,f+△

✖ b,b+□
d+△, □,△, f,f+△
d+△, □, f,f+△
d+△, f+○,✕,○

✖ d,d/f,f+△,b+△ nebo WS+△,b+△
f,f+△
d+△, □, f,f+△
f+○,✕,○

✖ CH d,d/f,f+✕ nebo WS+✕
u/f~N+○, f,f,N, d+△, □, f,f+△
WS+□, d+△, □,△, f,f+△
WS+□, d+△, □, f,f+△
WS+□, f+✕, □, f,f+△
WS+□, b+△>□>○
WS+□, b+△>□>△

✖ d/f+✕
WS+✕, □, f,f+△
WS+✕, d+△

✖ d,d/b,b, N+△
□, f,f+△
□,○,✕,✕
f+○,✕,○

✖ CH b+△ ST
b+△,□,△
b+△,□,○

✖ CH b+△,□ ST
b+△,□,△
b+△,□,○

✖ CH b+○ ST
f+○,✕,○

ZAJÍMAVOSTI

Po parry na ruce (b+□+△) můžete dodatečně zaútočit stisknutím △. Nedoporučuji používat parry na Steva Foxe, jako jediný ho totiž dokáže vracet.

„Základním jugglem je u/f+○, d+△, △, f,f+△."

Christie Monteiro/Eddy Gordo

Ačkoli se to nezdá, je Christie jedním z nejlepších jugglerů, už z toho důvodu, že spousta jejich pohybů dokáže vyškrábnout soupeře ze země a zároveň má úžasnou kombinační schopnost. Za pomoc při sepisování jugglů děkuji HroudiCZovi.
HSP - stoj na rukou (f+□+△) nebo FC d/f+□+△
RLX - leh na zádech (d+✕+○)

STARTERY

✖ WS+□,✕
✖ RLX ✕~○
✖ CH f,f+✕+○
✖ ✕~✕
✖ SS+✕+○
✖ u/f+✕+○
✖ □+△~✕ nebo d/f+✕+○
✖ CH WS+△
✖ CH SS+△
✖ HSP d+✕+○
✖ ✕~○
✖ FC,f+✕ nebo d,d/f,f+✕
✖ SS+✕,✕+○

JUGGLY

✖ WS+□,✕
△, ✕~○,○,○
△, □,△,○~✕
□,○,✕,✕

✖ RLX ✕~○
□,△,○~✕
✕~✕, ○,✕+○
□, d/b+✕,✕

✖ CH f,f+✕+○
b+○,○,✕+○
□,△,○~○
d/b+✕,✕

✖ ✕~✕
△, ✕~○,○,○
△, □,△,○~✕
□,○,✕,✕

✖ u/f+✕+○
d/b+✕,✕

✖ SS+✕+○
d/b+✕,✕

✖ □+△~✕ nebo d/f+✕+○
□,△,○~○
□, □,△,○~○
~FC,f+✕, b+□+△, b+○,○,✕+○

✖ CH WS+△
u/f+✕+○, □,△,○~○

✖ CH SS+△
SS+○, ✕+○
□,△,○~○
f,f+○,✕, RLX f+□+△
f,f+○,✕, RLX f+□+△~□, f+✕, f,f+○,✕

✖ HSP d+✕+○
HSP △,○,✕
□, □,△,○~○
□, WS+□,✕, RLX □,○,✕,○,○

✖ ✕~○
RLX △, □,△,○~○

✖ FC,f+✕ nebo d,d/f,f+✕
□,△,○~○
□,△,○~✕, RLX f+□+△

✖ SS+✕,✕+○
HSP △,○,✕

ZAJÍMAVOSTI

U Christie můžete juggly kombinovat prakticky jakkoli. Juggly zde uvedené nejsou ani zdaleka všechny, prostě to chce experimentovat.

Kina

Po Pandě asi nejhorší juggler vůbec. Vyplatí se pouze pro boj na dálku nebo proti soupeři, který neumí vylézt z řetězových chytaček.

STARTERY

✖ CH ○
✖ u/f+○
✖ WS □+△
✖ CH f,f+△
✖ FC,d/f+△
✖ FC d/f+□
✖ CH f,d,d/f~□+△

JUGGLY

✖ CH ○
b+✕
d+✕+○,△

✖ u/f+○
□, □, f+○
□, □, b+○
□, □, b+✕
△,□, b+✕
△,□, b+○
△,□, f+○
□, □,△, b+✕
□, d+✕+○,△, d+✕+○
△,□ d+✕+○,△
△,□ □+△,□

✖ WS+□+△
f+□+△

✖ CH f,f+△
□, d+✕+○,△
□,△ d+✕+○,△

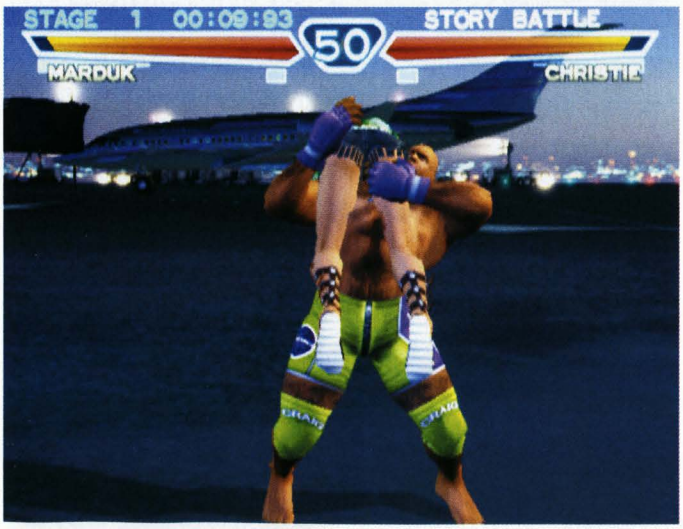
✖ FC,d/f+△
□,△ d+✕+○,△
□, d+✕+○,△

✖ FC,d/f+□
WS+○, d+✕+○,△

✖ CH f,N,d,d/f+□+△

ZAJÍMAVOSTI

U Kinga jsou samozřejmě nejzajímavější přehozy. V příštím čísle vám poradíme, jak z nich ven.



Jin Kazama

Možná většinu z vás odradí kompletně změněný Jinův seznam pohybů, ale pokud vydržíte a naučíte se s Jinem bojovat, investovaný čas se vám bohatě vrátí. Juggly můžete kombinovat prakticky jakkoli, většina pohybů má krátký Recovery Time, takže trochu zaexperimentujte a určitě na některé zajímavé juggly přijdete. Zkuste zakomponovat pohyby f,d,d/f+△, f+○, □,△,○, △,○, f,f+△, d+○.

STARTERY

- ✖ CH d/f+△ nebo WS+△
- ✖ CH u/f+○~□
- ✖ b,f+△>□,d+△ nebo b,f+□>△,d+△*
- ✖ d+✕+○
- ✖ f,f+✕, □
- ✖ f,f+✕
- ✖ f,N,d,D/F+○
- ✖ f+○

JUGGLY

- ✖ CH d/f+△ nebo WS+△
- □+△
- □, □+△
- □, □, d/f+○
- □, □, f+△
- □, □, f+○
- □, △,□,○
- □, △,□,○~○
- □,△, □,△, f,f,N,d~d/f+△
- □,△, □,△,✕, d+○
- □, b+△,✕
- □, □, d+□
- □, □, □,△,○
- □, □, □, f,f+△
- □, □,△, f,f+△
- □, □, □,✕
- □, □, □, f+○
- □, □, □,✕~✕
- □, □,△, f,N,d,d/f+△
- □, □,△, f,N,d~d/f+△
- △,□, □, d/f+○
- △,□, □,✕~✕, d+○
- △,□, □,△,✕, d+○
- f,N,d,d/f+□
- f,N,d~d/f+△, □, f+○
- b,f+△>□,△
- WS+△, f,N,d~d/f+△
- b+✕, □,✕~✕, d+○
- d/f+□, □,✕~✕, d+○

- ✖ CH u/f+○~□
- □+△
- b+○,✕
- □,△,○
- □, □,✕~✕
- □, d+□
- □, d/f+○
- □, f+△
- □, □ f,f+△

- ✖ b,f+△>□,d+△ nebo b,f+△>□,d+△*
- □,△, □+△
- □, □, d/f+○
- □, □, f+○
- □, □, f+△
- □, b+△,✕
- □, □, d+□
- □, □,△, f,N,d,d/f+△
- □, □,△, f,N,d~d/f+△
- □, □, □, f,f+△
- □, □, □,△,○
- □, □, □, f,f+△
- □, □, □, □, f+○
- □,△, d/f+○
- □,△, b,f+△,□,△
- f,N,d,d/f+□
- f,N,d,d/f+□, □,✕~✕, d+○
- f,N,d,d/f+□, d/f+□,○
- f,N,d,d/f+△, □, d+□

f,N,d,d/f+△, △,○
f,N,d,d/f+△, □,△, f,f,N,d,d/f+△
f,N,d,d/f+△, □,✕~✕, d+○
b+✕, □, f,N,d,d/f+△
b+✕, □, □,✕~✕, d+○
f+△, □,✕~✕, d+○
u/f+○, (□),△,✕, d+○

- ✖ d+✕+○
- □, b+○,✕
- □, □, d/f+○
- □,△, d/f+○
- □,△, □+△
- □, □, f+△
- □, b+△,✕
- □, □, d+□
- □, □, □,✕~✕
- □, □, □,△,○
- □, □, □, f,f+△
- □, □,△, f,N,d,d/f+△
- □, □,△, f,N,d~d/f+△
- □, b,f+△,□,△
- △,□, △,○

- ✖ f,f+✕,□
- □,△,○
- □, d+□
- □, □,✕~✕, d+○
- □,△,✕, d+○
- □, □, f,N,d,d/f+△
- □, □, f,f+△
- □, □, d/f+○
- △,□, f,f+△
- b+○,✕

- ✖ f,f+✕ nebo □,△,✕
- d/f+△, □,△, f,f,N,d~d/f+△
- d/f+△, □,✕~✕, d+○
- WS+○, □,✕~✕, d+○

- ✖ f,N,d,D/F+○
- f,f+△
- WS+○, □, f,f+△
- f,N,d~d/f+△
- f,N,d,d/f,f+○, □,✕~✕,d+○
- f,N,d,d/f,f+○, □, f,N,d~d/f+△

- ✖ f+○
- f+○
- f,N,d,d/f,f+○, d/f+□,○
- f,N,d,d/f,f+○, f,N,d~d/f+△

ZAJÍMAVOSTI

Po parry (b+△+○) můžete zaútočit kombinací △,○ a zasáhnete soupeře na 100%.

Podařilo se mi najít zajímavost, na kterou byste v command listu nenarazili. Jedná se o tzv. Lingering Soul Omen - v podstatě jde o Omen, který měl Jin v tagu s Heihachim v *TTT*. Omen lze zrušit, když po nabití rychle stisknete f,f,b+△+○. POZOR! Pokud je Jin v Omenu, nemůže se krýt a údery, které ho zasáhnou, budou brané jako CH. Lingering Soul Omen b+□+△*,d,u,b,f
Následně lze použít:
Omen Wind Hook Fist f,N,d,d/f+△
Omen Stature Sweep f,N,d,D/F+○
Omen Twin Thrusts-Inner Axe □,△,✕
Omen Kazama Fury ✕,□,△,□,○
Omen Lead Thrust-Vertical Kick f+□,✕~✕
Omen Blade Kick - ✕ ~d+□+△

Heihachi Mishima

Oproti *TTT* má Heihachi pár nových úderů, nicméně mu byl zkrouhnut d+□,△ o △. Další novinkou u Heie je nový Wind GodFist (přejmenován na Rising Uppercut). Celkově jsou změněné Wind GodFisty, které jen odhazují do dálky a vystřelují nahoru pouze v případě, že jde o zásah CH. Další možnost, jak vystřelit Wind GodFistem, je prodloužení přísunu, ale to pak riskujete, že soupeř bude rychlejší a stačí vás zasáhnout, nebo nabitím za pomoci b+△+○. Nově je Thunder GodFist (zde Dragon Uppercut) použit jako starter, za předpokladu, že přísun o něco prodloužíte a uděláte slabší TGF dávající ztrátu 22 dmg.

STARTERY

- ✖ CH d/f+△
- ✖ d/f+□,△
- ✖ CH f,d,d/f+△ nebo b+△+○, f,d,d/f+△
- ✖ f,d,d/f+△*
- ✖ f,f+△
- ✖ f,d,D/F+□
- ✖ u+○
- ✖ CH WS+△ ST
- ✖ CH ○ ST
- ✖ CH b+△ ST

JUGGLY

- ✖ CH d/f+△
- d,d/f,f+△
- □>△,○
- □, □, ○
- □, □,□, △
- □, □,△, △
- □, □,△, △~□
- □, d/f+□,△
- □, □, d,d/f,f+△
- □, □, f,N,d,d/f+△
- d/f+□, □, d/f+□,△
- □, f+□,b+△,□
- □,□, f,N,d,d/f+△
- □, □, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- d/f+□, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ d/f+□,△
- d,d/f,f+△
- □>△,○
- □, □, ○
- □, □,□, △
- □, □,△, △
- □, □,△, △~□
- □, d/f+□,△
- □, □, d,d/f,f+△
- □, □, f,N,d,d/f+△
- d/f+□, □, d/f+□,△
- □, f+□,b+△,□
- □,□, f,N,d,d/f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- d/f+□, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- □, □, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- f~d~d/f+△, f~d~d/f+△

- ✖ u+○
- d/f+□, □, d/f+□,△
- □, □, f,N,d,d/f+△
- □, □, □, d,d/f,f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ CH WS+△ ST
- □, □,□, △
- □, □,△, △
- d/f+□, d/f+□,△
- d/f+□ f,N,d,d/f+△
- □, f,N,d,d/f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ CH ○ ST
- b+△
- b+□+△
- f,N,d,d/f+△
- d/f+□,△
- d,d/f,f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ CH b+△ ST
- b+□
- f,f+△
- d/f+□,△
- f,N,d,d/f+△

- □, □, ○
- □, □,□, △
- □, □,△, △
- □, □,△, △~□
- □, d/f+□,△
- □,△, d/f+□,△
- □, □, d,d/f,f+△
- □, □, f,N,d,d/f+△
- d/f+□, □, d/f+□,△
- □, f+□,b+△,□
- □,□, f,N,d,d/f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- d/f+□, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- □, □, f,N,d,D/F+○,○,N+□
- f~d~d/f+△, f~d~d/f+△

- ✖ u+○
- d/f+□, □, d/f+□,△
- □, □, f,N,d,d/f+△
- □, □, □, d,d/f,f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ CH WS+△ ST
- □, □,□, △
- □, □,△, △
- d/f+□, d/f+□,△
- d/f+□ f,N,d,d/f+△
- □, f,N,d,d/f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ CH ○ ST
- b+△
- b+□+△
- f,N,d,d/f+△
- d/f+□,△
- d,d/f,f+△
- □, f,N,d,D/F+○,○,N+□

- ✖ CH b+△ ST
- b+□
- f,f+△
- d/f+□,△
- f,N,d,d/f+△

ZAJÍMAVOSTI

Heihachiho nabíjení b+△+○ lze použít i jako reversal, ale za cenu toho, že dostanete poměrně velký damage.

Craig Marduk

Trochu pomalý bojovník, kterému rychlost nahrazuje jeho síla. Hodí se spíše proti pomalejším bojovníkům, jako je Panda, King nebo sám Marduk. Boj dvou zkušených borců Craig proti Xiaou je prakticky předem rozhodnut výhrou Ling. Pro těch málo jugglů, co by se s Mardukem dalo vykouzlit, jsou nejužitečnější pohyby d+□+△, d/b+□+△, b+○, d+△,○, △,d+□+△.

STARTERY

* d/f+□
* d/b+□+△
* f,f+□+△
* d+□+△
* △,d+□+△

JUGGLY

* d/f+□
□, □, b+○
□, □, □+△
□,△, d/f+□+△
□, □, □, b+○
□, □, d+△,○
□, △,d+□+△
□, d+✕, WS+□+△
□,△, b+○
□,△, □,△,f+□
□, d+△, ○
□,△, d+□+△
□,△, f+□+△
□,△, □, f,f+△
□, □, □, b+○
□, □, △,d+□+△

* d/b+□+△
□, □+△
□, d+□+△
□, d/f+□+△
□, □, b+○
□, □, d+△,○
□,△, b+○
□, △,d+□+△
□,△, □,△,f+□
□, d+△, ○
□,△, d+□+△
□,△, f+□+△
□, □, f,f+△
□, □, □, b+○
□, □, △,d+□+△

* f,f+□+△
b+○
d/b+□+△
△,d+□+△, d+○
f,f+✕
✕+○,□, △,d+□+△
□,△,✕,□+△
f+□+△
f,f+△, b+○
□, □, □, b+○

* d+□+△
b+○
□, □, b+○
△,d+□+△
□,△, □,△,f+□
□, d+△, ○
□,△, d+□+△
□,△, f,f+△
□, □, □, b+○
□, □, △,d+□+△

* △,d+□+△
b+○
□, □, b+○
△,d+□+△
□,△, □,△,f+□
□, d+△, ○
□,△, d+□+△
□,△, f+□+△
□, □, □, b+○
□, □, △,d+□+△

ZAJÍMAVOSTI

Při zalehnutí po čtvrtém úderu Mount Punch vedeném zprava následuje Arm Lock. Stejně jako v normálním povalení i z tohoto chycení se dá vyvléci. Pokud soupeř včas stiskne □+△, tak Paul, Nina, King nebo Marduk zlomí ruku vám. Stejný únik můžete provést i vy a takto se převalovat po aréně, je to docela legrace.

„Paul má dnes letecký den, ale přistání mu můžete vylepšit některým z jugglů."

Hwoarang

Společně s Christie se jedná o nejflexibilnějšího bojovníka, co do rozmanitosti pohybů a jugglů. Nejpoužívanější údery v jugglech jsou LFF ✕~○, RFF ✕~○, □,△,✕,□, □,△,✕,□, d+○,○, LFF △,✕,□, RFF f+✕,□

STARTERY

* CH d/f+△
* CH f,N,d,d/f+△
* LFF b+✕ , lze navázat ✕~○ nebo □,△,✕,□
* LFF ✕,✕,✕>✕
* RFF f+○~○
* f,N,d,fd+○
* BK LFF ○
* BK RFF ✕
* CH RFL ○
* LFL b+○
* RFL b+✕

JUGGLY

* CH d/f+△
□, f+□+△
d+✕,○, ✕
d+✕,○, f+○
d+✕,○, b+✕
□, d/b+○,○
□,△,(✕), f+✕
□,△,(✕), □, d+○,○
□, □,△,f+○
□, □, d+○,○
□, □,△, d+○,○

* CH f,N,d,d/f+△
□, f+□+△
d+✕,○, ✕
d+✕,○, f+○
d+✕,○, b+✕
□, d/b+○,○
□,△,(✕), f+✕
□,△,(✕), □, d+○,○
□, □,△,f+○
□, □, d+○,○
□, □,△, d+○,○

* LFF b+✕
f+○, b+○
d+✕,○, ✕
d+✕,○, b+✕
d+✕,○, f+○
□,△,(✕), f+✕
□,△,(✕), □, d+○,○
□,△,(✕), >○>✕
□, □,△,f+○
□, □, d+○,○
□, □,△, d+○,○

* {}LFF ✕,✕,✕,✕
□, d/b+○,○
□, □, d+○, ○

* RFF f+○~○
f+✕, b+✕
f+✕,✕,○

* f,N,d,d/f+○
u/f+✕,○,✕
U/F+○, d+○,○
f+○,△, f+✕,○
✕~○, d+○,○
f+✕+○, b+✕,○,○,○,○

* BK LFF ○
d+✕,○, b+✕

* BK RFF ✕
d+✕,○, b+✕

* CH RFL ○
d/b+✕+○

* LFL b+○
□,△, d+○,○
d+✕,○, b+✕

* RFL b+✕
□,△, d+○,○
d+✕,○, b+✕

ZAJÍMAVOSTI

U Hwoaranga toho asi moc zajímavého nebude. Zkuste se naučit Triple Sidestep (SSR,f+✕,SSR), bude se vám určitě hodit. Při správném použití se objevíte soupeři za zády a budete tak mít nespornou výhodu.

Julia Chang

Spojením pohybů Julie a Michelle vznikla poměrně slušná sbírka chvatů, bohužel až na dva pohyby pro juggly naprosto k ničemu. Přechodem z *TTT* nám jeden juggle odpadl (starter, d+Ⓐ, FC d/f+Ⓧ,Ⓞ, d/f+Ⓞ,Ⓐ, b,F+Ⓑ), zato nám přibyl od Michelle starter z úkroku (SS+Ⓧ~Ⓞ) a její Lashing Arrow (f,F+Ⓐ). Stejně jako v předchozích dílech zde jsou juggly složené převážně z loktu f,f,Ⓑ.

STARTERY

✖ f+Ⓑ
✖ Ⓑ~Ⓑ,Ⓑ
✖ CH Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ
✖ u/f+Ⓞ
✖ f+Ⓑ+Ⓐ
✖ d+Ⓞ,Ⓒ
✖ WS+Ⓐ,Ⓞ,Ⓑ nebo Ⓧ~Ⓐ,Ⓞ,Ⓑ
✖ SS Ⓧ~Ⓞ
✖ d/f+Ⓐ,Ⓑ
✖ Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
✖ CH WR nebo d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
✖ CH FC,d/f+Ⓐ
✖ CH f+Ⓑ~Ⓐ
✖ CH b+Ⓧ,Ⓞ

JUGGLY

✖ f+Ⓑ
d/f+Ⓞ,Ⓐ, b,f+Ⓑ
d+Ⓐ, FC,d/f+Ⓞ,Ⓧ, d/f+Ⓞ,Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ

✖ Ⓑ~Ⓑ,Ⓑ
Ⓑ, d/f+Ⓞ,Ⓐ, b,f+Ⓑ
d+Ⓐ, FC,d/f+Ⓞ,Ⓧ, d/f+Ⓞ,Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ

✖ CH Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ
f, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓞ

✖ u/f+Ⓞ
d/f+Ⓞ,Ⓐ, b,f+Ⓑ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ

✖ f+Ⓑ+Ⓐ
u/f+Ⓞ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓒ

✖ d+Ⓞ,Ⓑ
Ⓑ, d/f+Ⓞ,Ⓐ, b,f+Ⓑ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ

✖ SS+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ

✖ d/f+Ⓐ,Ⓑ
f, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓞ

✖ Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
u/f+Ⓧ+Ⓞ
d+Ⓞ,Ⓑ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓞ

✖ CH WR nebo d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓞ

✖ CH FC,d/f+Ⓐ
u/f+Ⓧ+Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓞ

✖ CH f+Ⓑ~Ⓐ
u/f+Ⓧ+Ⓞ
d+Ⓞ,Ⓑ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, d/f+Ⓞ,Ⓐ, b,f+Ⓑ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ,Ⓞ
Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, d,d/f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ
f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, f,f+Ⓑ, d,d/f+Ⓑ>Ⓐ

✖ CH b+Ⓧ,Ⓞ
FC,d/f+Ⓐ

ZAJÍMAVOSTI

V kole se zvýšeným terénem můžete lokty bušit do nepřítele ležícího na zemi a vystrkat ho až na kopec.

Kazuya Mishima

Extrémně silný bojovník rovnající se silou Heihachimu a rychlostí Leemu. Profesionální tekkenisti se spoléhají hlavně na EWGF (Rising Uppercut) a na matoucí wavedash.

STARTERY

✖ CH f,d,d/f+Ⓐ nebo CH f,N,d/f+Ⓐ
✖ WS+Ⓑ,Ⓐ
✖ f,N,d~d/f+Ⓐ
✖ CH d/f+Ⓐ
✖ CH WS+Ⓐ ST
✖ f+Ⓑ+Ⓐ ST
✖ u/f,N+Ⓞ

JUGGLY

✖ CH f,N,d,d/f+Ⓐ nebo CH f,N,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ, Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, b+Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓧ,Ⓑ, f,N,d,D/F+Ⓞ,Ⓞ
f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓞ,Ⓞ

✖ WS+Ⓑ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓐ
b+Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓧ,Ⓑ, f,N,d,D/F+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓞ,Ⓞ

✖ f,N,d~d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, [Ⓑ],Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, b+Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓧ,Ⓑ, f,N,d,D/F+Ⓞ,Ⓞ
f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓐ

Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓞ,Ⓒ
f,N,d~d/f+Ⓐ, f,N,d~d/f+Ⓐ

✖ CH d/f+Ⓐ
d/f+Ⓞ,Ⓒ
d/f+Ⓐ
d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓞ,Ⓒ
f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ
f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
f,N,d,d/f,f+Ⓞ, Ⓑ, f,N,d,d/f+Ⓐ
f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓞ,Ⓒ
f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ

✖ ST CH WS+Ⓐ
f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ>Ⓐ
f,N,d,d/f+Ⓑ,Ⓧ
b+Ⓞ, f,N,d,d/f+Ⓑ,Ⓧ
f+Ⓑ+Ⓐ,f+Ⓐ
d/f+Ⓐ, d/f+Ⓞ,Ⓒ
d/f+Ⓐ, Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓞ,Ⓒ
d/f+Ⓐ, Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓞ,Ⓒ
f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
d/f+Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓞ,Ⓒ
d/f+Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓐ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
d/f+Ⓐ, f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ
d/f+Ⓐ, f,N,d,d/f,f+Ⓞ, Ⓑ, f,N,d,d/f+Ⓐ
[]f,N,d,d/f+Ⓐ, některé dokončení pro f,N,d,d/f+Ⓐ
[]f,N,d~d/f+Ⓐ, některé dokončení pro f,N,d~d/f+Ⓐ

✖ ST f+Ⓑ+Ⓐ
f+Ⓐ
f,N,d,D/F+Ⓞ,Ⓒ
d/f+Ⓐ
d/f+Ⓞ,Ⓒ
d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ

✖ u/f,N+Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓑ>Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓐ
b+Ⓧ,Ⓑ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ d/f+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ, d/f+Ⓑ,f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓧ,Ⓑ, f,N,d,D/F+Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, f,N,d,d/f,f+Ⓞ, d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, Ⓑ, f,N,d,d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ, f,N,d,d/f+Ⓞ,Ⓞ

Marshall Law

Dobrou zprávou je ranec nových pohybů, včetně speciálního postoje a předělání skoků. Než se pustíte do boje, zkontrolujte si, co se změnilo. Pozn. DCH=Dragon Charge

STARTERY

✖ d/f+Ⓐ
✖ u/f+Ⓞ
✖ U/F+Ⓞ
✖ WS+Ⓐ
✖ CH Ⓞ
✖ Ⓧ>Ⓞ
✖ d+Ⓧ,Ⓞ nebo FC+Ⓧ,Ⓞ
✖ Ⓑ,Ⓐ,u/f+Ⓧ
✖ CH b+Ⓑ>Ⓐ>Ⓑ
✖ CH f+Ⓐ~Ⓑ ST

JUGGLY

✖ d/f+Ⓐ
d/f+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
d/b+Ⓐ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

✖ u/f+Ⓞ
d/f+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
d/b+Ⓐ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

✖ U/F+Ⓞ
Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ

✖ WS+Ⓐ
d/f+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓞ,Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
QCF+Ⓑ,~Ⓞ,Ⓧ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

✖ CH Ⓞ
Ⓑ, f+Ⓑ+Ⓐ
b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ

✖ Ⓧ>Ⓞ
d/f+Ⓑ, d+Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

✖ d+Ⓧ,Ⓞ nebo FC+Ⓧ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, d+Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

✖ Ⓑ,Ⓐ,u/f+Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
FC+Ⓐ,Ⓧ nebo d+Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
d/f+Ⓑ, f+Ⓑ+Ⓐ
d/f+Ⓑ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, d/b+Ⓞ
d/f+Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ

✖ CH b+Ⓑ>Ⓐ>Ⓑ
u/f+Ⓞ, f+Ⓑ+Ⓐ
d/f+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ, d/b+Ⓐ,Ⓞ
U/F+Ⓞ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, U/F+Ⓞ,Ⓧ
Ⓑ, b+Ⓐ, d+Ⓐ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

✖ ST CH f+Ⓐ~Ⓑ
d/b+Ⓞ
b+Ⓐ,Ⓧ,Ⓞ

ZAJÍMAVOSTI

Z většiny úderů a zakončení sad jde přejít do postoje draka rychlým stisknutím b,f. Toho se dá dobře využít k dokončení různých komb

Kuma/Panda

Má nejsilnější údery a to je z kladných stránek asi tak vše. Protože je pomalá a neohrabaná, je pro začátečníky a mírně pokročilé k ničemu. Doporučuji pouze pro hardcore maniaky a proti pomalým soupeřům.

STARTERY

✖ f,f+Ⓐ
✖ WS+Ⓐ
✖ {}F+Ⓑ~Ⓑ,Ⓑ

JUGGLY

✖ f,f+Ⓐ
Ⓐ, f,f+Ⓐ

✖ WS+Ⓐ
F+Ⓑ~Ⓑ,Ⓑ

✖ {}F+Ⓑ~Ⓑ,Ⓑ
f+Ⓐ, f+Ⓑ+Ⓐ

ZAJÍMAVOSTI

Víte, že Panda Velká většinu dne prožere? Stejně jako já...

Lee Chaolan/Violet

Lee má asi nejdelší juggly, i když ne moc účinné, ale rozhodně má nejvíc starterů. Všechny jsou složené ze základního článku Ⓑ,Ⓐ~f,N tj. levá, pravá pěst a přísun. Touto metodou jde, jak jsem již předeslal dříve, ubít soupeř jedním jugglem v Aréně tak, že ho podél stěny budete neustále držet ve vzduchu.

STARTERY

✖ CH d/f+Ⓐ
✖ b+Ⓞ
✖ u/f+Ⓞ
✖ U/F+Ⓞ
✖ FC u+Ⓞ nebo FC u/f+Ⓞ
✖ d,d/b+Ⓞ
✖ f,N+Ⓧ,Ⓞ
✖ HMS Ⓐ
✖ HMS Ⓞ
✖ F+Ⓧ:Ⓧ:Ⓧ
✖ CH f,f+Ⓧ

JUGGLY

✖ CH d/f+Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ, b+Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
b+Ⓑ,Ⓑ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, b+Ⓧ,Ⓧ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ~f,N, Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
d/f+Ⓑ, f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, F+Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ, F+Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ

✖ b+Ⓞ
~Ⓧ, Ⓞ
~Ⓧ, Ⓐ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, b+Ⓧ,Ⓧ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
u/f+Ⓧ+Ⓞ
f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ
b+Ⓧ~Ⓧ:Ⓞ

✖ u/f+Ⓞ
Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ, b+Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
Ⓑ, Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ
Ⓑ, f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ~f,N, Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
b+Ⓑ,Ⓑ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, b+Ⓧ,Ⓧ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, F+Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, F+Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ

✖ FC,u+Ⓞ nebo FC u/f+Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ

✖ d,d/b+Ⓞ
SS, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
SS, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, b+Ⓧ,Ⓧ
SS, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
SS, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N,u/f+Ⓞ
SS, u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
b,b+Ⓞ~Ⓧ, Ⓐ
f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ
U/F,N+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
b+Ⓧ~Ⓧ:Ⓞ

✖ f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
Ⓑ, f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ
Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ, b+Ⓑ,Ⓑ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ

✖ HMS Ⓐ
f,f, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
u/f+Ⓧ+Ⓞ
f,f, Ⓑ,Ⓐ~f,N, b+Ⓧ,Ⓧ
f,f, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
f,f, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
f,f, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓞ,u+Ⓧ
f,f, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ

✖ HMS Ⓞ
FC,u/f+Ⓞ
d+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
d+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
d+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
d+Ⓑ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ

✖ f+Ⓧ:Ⓧ:Ⓧ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, u/f+Ⓞ
u/f+Ⓞ, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ
f,f,N+Ⓧ,Ⓞ,Ⓞ

✖ CH f,f+Ⓧ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, b+Ⓧ,Ⓧ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, f+Ⓞ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N+Ⓧ,Ⓞ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N,
u/f+Ⓞ
SS+Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, Ⓑ,Ⓐ~f,N, d+Ⓧ,Ⓧ,Ⓧ

ZAJÍMAVOSTI

Violet je pouze nový kostým Leeho, takže pokud vám bude někdo tvrdit, že má některé údery navíc, nechejte ho fouknout do balónku.

Lei Wu Long

Lei je dobrý jak pro začátečníky, tak i pro pokročilejší hráče. Nováčky můžou změny postojů snadno vyděsit, ale po čase zjistíte, na co je který postoj dobrý.

DGN - stoj draka (f+▲+✕,u) nebo (f,N+■,▲~d)
PAN - stoj pantera (f+▲+✕,d) nebo (f,N+■,▲,■~d)
CRA - stoj jeřába (f+▲+✕,d,d) nebo (f,N+■,▲,■,▲,●~d)
SNA - stoj hada (f+▲+✕) nebo (f,N+■~d)
TGR - stoj tygra (f+▲+✕,u) nebo (f,N+■,▲,■,▲~d)
FU/FA - leh na zádech nohama od soupeře (d+✕+●)
FD/FA - leh na břiše nohama od soupeře (d+■+▲)
FU/FT - leh na zádech nohama k soupeři (●~✕)
FD/FT - leh na břiše nohama k soupeři

STARTERY

✱ ■+▲,▲
✱ BK ▲
✱ d/f+▲
✱ u/f+●
✱ BK u/f+●
✱ FU/FA ✕+●
✱ DGN CH ▲
✱ PAN ▲,■,▲
✱ CRA ✕>●>▲>✕
✱ TGR CH ■
✱ BK d+■
✱ d/b+●
✱ BK FC ● nebo BK d+●
✱ TGR ●
✱ SNA CH ▲

JUGGLY

✱ ■+▲,▲
f+■+▲
■+▲,■
■+▲,▲
d/f+■ ■+▲,▲
f,N+●~■,▲,✕
■, ●~●,✕
f,N+▲, f,N+▲, ●~●,✕,✕
■, f,N+■,▲,■,▲,●
▲, f,N+■,▲,■,▲,●
f,N+■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ BK ▲
f+■+▲
■+▲,■
■+▲,▲
d/f+■ ■+▲,▲
f,N+●~■,▲,✕
■, ●~●,✕
■, f,N+■,▲,■,▲,●
▲, f,N+■,▲,■,▲,●
f,N+■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ d/f+▲
f+■+▲
■+▲,■
■+▲,▲
d/f+■ ■+▲,▲
f,N+●~■,▲,✕
■, ●~●,✕
■, f,N+■,▲,■,▲,●
▲, f,N+■,▲,■,▲,●
f,N+■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ u/f+●
d/f+■ ■+▲,▲
f+■+▲
■+▲,■
■+▲,▲
d/f+■ ■+▲,▲
f,N+●~■,▲,✕
■, ●~●,✕
■, f,N+■,▲,■,▲,●
▲, f,N+■,▲,■,▲,●
f,N+■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ BK u/f+●
d/f+■ ■+▲,▲
f+■+▲
■+▲,■
■+▲,▲
d/f+■ ■+▲,▲
f,N+●~■,▲,✕
■, ●~●,✕
■, f,N+■,▲,■,▲,●
▲, f,N+■,▲,■,▲,●
f,N+■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ DGN CH ▲
f,N+■,▲,■,▲,●

✱ PAN ▲,■,▲
f,N+■,▲,■,▲,●
■, f,N+■,▲,■,▲,●
f,N+■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ CRA ✕>●>▲>✕
f,N+■,▲,■,▲,●
■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ TGR CH ■
■+▲,▲
f,N+■,▲,■,▲,●
■, f,N+■,▲,■,▲,●

✱ BK d+■
d+■,d+■, ✕
d+■, d+■, d+■, d+■
✕+●, ✕+●, ✕+●

✱ d/b+●
FC+■, WS+●
FC+■, WS+✕
d/f+■, ●~●,✕,✕
d/f+■, f,N+■,▲,■,▲,●
~d, ▲,▲,▲
~d, ▲,▲, ●~●,✕
~d, ●, ■,■,■,■,■,■

✱ BK FC ● nebo BK d+●
FC+■, WS+●
FC+■, WS+✕
d/f+■, ●~●,✕,✕
d/f+■, f,N+■,▲,■,▲,●
~d, ▲,▲,▲
~d, ▲,▲, ●~●,✕
~d, ●, ■,■,■,■,■,■

✱ TGR ●
WS+✕
d+■, WS+✕
d+■, WS+●

✱ SNA CH ▲
u/f+✕,■
d/b+●,●
{}u/f+● některé dokončení pro u/f+●
{}d/f+▲ některé dokončení pro d/f+▲

Lina Xiaou

Její výhodou je hlavně malá výška a Phoenix Stance, který znepříjemní život mnoha hráčům spoléhajícím se na Smashery, Wind GodFisty a podobné údery.

AOP - Phoenix Stance (d+■+▲)
BK - otočena zády (b+✕+●)

STARTERY

✱ d/f+▲~■
✱ CH WS+▲
✱ CH ●~✕
✱ BN CH f,f+■+▲~■+▲
✱ u/f+●
✱ BK ▲,■,●
✱ BK ●
✱ BK f+✕+●~✕+●
✱ AOP ■+▲
✱ AOP d+■+▲
✱ AOP u/f+✕
✱ AOP u/f, N+✕

JUGGLY

✱ d/f+▲~■
■, ●~✕
f,f+✕, d+✕
■, d/f+▲~■
■,▲, d/f+▲~■
■, f,f+▲>■
■,d+▲, ▲, f+✕
■,d+▲,■+▲
■,d+▲, ■
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲
■,d+▲, ▲, ▲, f+✕
■,d+▲, ▲, ▲, ●

✱ CH WS+▲
~F, f,f+▲,■
▲, ▲, f+✕
▲, ▲, ▲, ●
▲, ▲, ■
▲, d+✕, d+✕
~F, ■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲
▲,■, f,f+■+▲~■+▲
▲, ▲,■, f,f+▲>■

✱ CH ●~✕
WS+▲, ▲, ▲ f+✕
WS+▲, ▲, ▲, ●
WS+▲, ▲, ▲, ■
WS+▲, ▲,■, f,f+▲>■
FC+✕,▲ ,▲ , f+✕
FC+■, WS ▲, ▲, ●

✱ BN CH f,f+■+▲~■+▲
d/f+■, ▲, ▲, ■
d/f+■, ▲~■,●
d/f+■, ▲, ▲, ✕
■,d+▲, ▲,■, f,f+▲~■
■,d+▲, ▲,■, f,f+■+▲~■+▲
■,d+▲, ▲, ▲, f+✕
■,d+▲,■+▲
d/b+■
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲

✱ u/f+●
WS+▲, ▲, ✕
f,f+▲>■
■, f,f+▲>■
■,d+▲~F,■,d+▲,■+▲

✱ BK ▲,■,●
d/f+■, ▲, ▲, ■
d/f+■, ▲~■,●
d/f+■, ▲, ▲, ✕

■,d+▲, ▲,■, f,f+▲~■
■,d+▲, ▲,■, f,f+■+▲~■+▲
■,d+▲, ▲, ▲, f+✕
■,d+▲,■+▲
d/b+■
u+■+▲,▲,■
u+■+▲,▲, f,f+■+▲~■+▲
u+■+▲,▲, f,f+▲>■
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲

✱ BK f+✕+●~✕+●
▲, ▲,■ , f+f+■+▲~■+▲
▲, ▲,■, f,f+▲>■
▲,■, ■,d+▲,■+▲
▲, ▲,■, ■,d+▲,■+▲
▲, ▲, ▲, ▲, f+✕

✱ AOP ■+▲
■,d+▲, ▲,■, f,f+▲>■
■+▲, ■,d+▲~f, f,f+■+▲~■+▲
■, ■,|(▲)|,■
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲

✱ AOP d+■+▲
■,d+■+▲,■+▲
d/b+■
f,f+✕, ▲,■,●
d+■+▲, u+●, d+■+▲, ▲>■
■,d+▲~f, f,f+▲>■
d+■, WS+▲, ▲, ▲, ✕
■,d+▲, ▲~■, f,f+■+▲~■+▲
u+■+▲,▲,■
u+■+▲,▲ f,f+■+▲
u+■+▲,▲ ■, f,f+▲>■
d+■+▲ ✕+●
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲

✱ AOP u/f+✕
■,d+▲~f, f,f+▲>■
■,d+▲~f, ■,d+▲,■+▲
■,d+▲~f, f,f+■+▲~■+▲
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲

✱ AOP u/f, N+✕
■,d+▲~f, f,f+▲>■
■,d+▲~f, ■,d+▲,■+▲
■,d+▲~f, f,f+■+▲~■+▲
■,d+▲~F, ■,d+▲,■+▲

ZAJÍMAVOSTI

Po dohrání Story módu si můžete vybrat bonusový kostým pro Xiaou. ▲ je Ling ve školním oblečku a ● je její kamarádka Miharu. Při boji proti Kingovi a Mardukovi si dejte pozor na to, aby vás nechytli v Phoenixu.

Nina Williams

Nina je velmi flexibilní bojovník. Její decentní juggly i řetězové chytačky v rukou odborníka jsou zárukou zajímavého boje.

STARTERY

- d/f+A
- d+X,A
- b+B
- CH B,A,X
- CH WS+X nebo b,f+X
- CH d/b+O,X
- d,d/b+X nebo d/b+X+O
- CH f+O
- CH f,f+X nebo d,d/f,f+X

JUGGLY

- d/f+A
- d/f+B, B+O
- B, B, d/b+X+O
- B,A, f,f+X
- B, d/b+O,X
- B,A, d+O,B
- B,B,A, b+O
- B,A, B,A, f+B+A
- B, d/f+X,A,X
- B, d/f+X,A,B>f+B+A

- d+X, A
- d/f+B, B+O
- B, B, d/b+X+O
- B,A, f,f+X
- B, d/b+O,X
- B,A, d+O,B
- B, B,A, b+O
- B,A, B,A, f+B+A
- B, d/f+X,A,X
- B, d/f+X,A,B>f+B+A
- d/f+X,A,B>f+B+A

- b+B
- d+O,B, X>O
- d+O,B, f f+X
- d+O,B, B,A, f f+X
- d+O,B, f+B+A

- CH B,A,X
- B, B+O
- B, d+O,B
- d/f+X,A,X

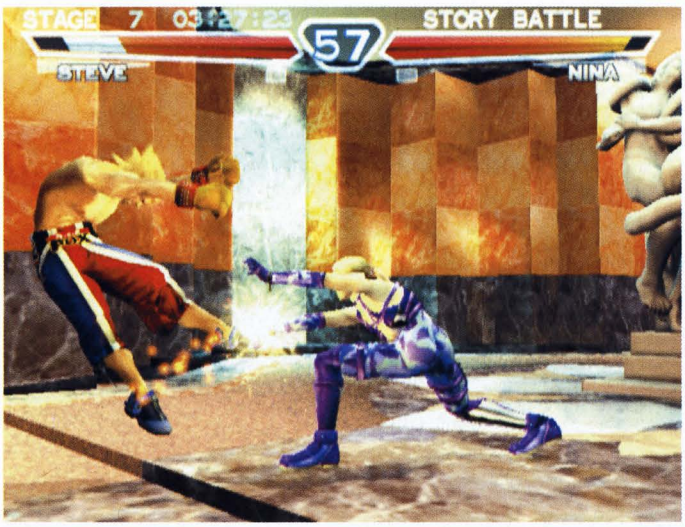
- CH WS+X nebo b,f+X
- B, B+O
- B, d+O,B
- d/f+X,A,X
- d/f+B, B+O
- B, B, d/b+X+O
- B,A, f,f+X
- B, d/b+O,X
- B,A, d+O,B
- B, B,A, b+O
- B,A, B,A, f+B+A
- B, d/f+X,A,X
- B, d/f+X,A,B>f+B+A
- u/f+X, d+O,B, X>O
- u/f+X, d+O,B, f f+X
- u/f+X, d+O,B, f+B+A
- u/f+X, d+O,B, B,A, f f+X

- CH f+O
- f+B+A
- f,f+X

- CH f,f+X nebo d,d/f,f+X
- f,f+X
- f+B+A
- B+O
- d+O,B

ZAJÍMAVOSTI

Ninin reversal na levou ruku nelze vrátit. Můžete se z něj dostat stejně jako z normální řetězové chytačky.



Paul Phoenix

Smasher, Smasher a zase Smasher. O nic jiného u této postavy v podstatě nejde.

STARTERY

- WS+A
- u/f+O
- d/f+A
- d,d/f,f+B
- CH QCF+B ST
- CH QCB+B
- QCB+X,A>A nebo f,f+A,A nebo FC d,d/f+A,A

JUGGLY

- WS+A
- B, f+B+A
- B, u/f+X,O
- B, B, X
- QCB+X,A,A
- QCB+X,A>B
- B, QCB+X,A,A
- B, QCB+X,A>B
- B, B, f,f+A,B
- B, B, u/f+X,O
- B,A, u/f+X,O
- B, B, d/f+O
- B,A, d/f+O
- B, B, d+B+A
- B, B, B, QCF+A

- u/f+O
- B, QCF+A
- B, d+B+A
- B, d+O:A:B
- B, d+O:A:B+A
- B,A, QCF+A
- B,A, f+B+A
- B, u/f+X,O
- B, B, X
- QCB+X,A,A
- QCB+X,A>B
- B, QCB+X,A,A
- B, QCB+X,A>B
- B, B, f,f+A,B
- B, B, f,f+A,A
- B, B, u/f+X,O
- B,A, u/f+X,O
- B, B, d/f+O
- B,A, d/f+O
- B, B, d+B+A
- B,A, d+B+A
- B, B, B, d+B+A
- B, B, B, f,f+A,B
- B, B,A, QCF+A
- B, B, B, QCF+A

- WS+A
- B, f+B+A
- B, u/f+X,O
- B, B, X
- QCB+X,A,A
- QCB+X,A>B
- B, QCB+X,A,A
- B, QCB+X,A>B
- B, B, f,f+A,B
- B, B, u/f+X,O
- B,A, u/f+X,O
- B, B, d/f+O
- B,A, d/f+O
- B, B, d+B+A
- B,A, d+B+A
- B, B, B, d+B+A
- B, B, B, f,f+A,B
- B, B,A, QCF+A
- B, B, B, QCF+A

- d, df, f+B
- d, df, f+A
- B, d, df, f+A
- B, d+B+A
- B,A, d, df, f+A
- d+O:A:B
- d+O:A:B+A
- B,A, f+B+A
- B, u/f+X,O
- B, d+O,A
- B, B, X
- B, d+O:A:B
- B, d+O:A:B+A
- B, B, f,f+A,B
- B, B, f,f+A,A
- B, B, u/f+X,O
- B,A, u/f+X,O
- B, B, d/f+O
- B,A, d/f+O
- B, B, d+B+A
- B,A, d+B+A
- B, B, B, d+B+A
- B, B, B, f,f+A,B
- B, B,A, QCF+A
- B, B, B, QCF+A

- CH QCF+B ST
- d+B+A
- u/f+X,O
- b,f+B
- SS+B
- {}d/f+A, některé dokončení pro d/f+A
- {}u/f+O, některé dokončení pro u/f+O

- CH QCB+B
- QCF+A
- f,f, d+O,A
- f,f, d+O:A:B
- f,f, d+O:A:B+A
- f,f, B,A, d+B+A
- f,f, B,A, QCF+A
- f,f, B, B, d+B+A
- f,f, B, B, QCF+A
- f,f, B, B, f,f+A,B
- f,f, B, B, f,f+A,A
- f,f, QCB+X,A>B
- f,f, QCB+X,A,A

- QCB+X,A>A nebo f,f+A,A nebo FC
- d,d/f+A,A
- SS+X
- d+O,A
- d+O:A:B
- d+O:A:B+A
- QCB+X,A>A
- QCB+X,A>B

Steve Fox

Na juggly je Steve trochu slabý, ale v normálním boji dovede překvapit. To, že jeho juggly neubírají 70 HP, neznamená, že je celkově špatný.

ASA Albatross Spin Art (⊗+◎)
DKS přikrčení (f_F+⊗ nebo f_F+◎ nebo f_F+⊗+◎)
WLS - úhyb vlevo (⊗)
WRS - úhyb vpravo (◎)
BSS - zaklonění (b+⊗ nebo b+◎ nebo b+⊗+◎)
FLI Flicker (b+□+△ nebo □+△)

STARTERY

✖ CH WS+△
✖ WLS CH □ ST
✖ WRS CH △ ST
✖ ST ASA CH △
✖ FLI b+△
✖ DKS △
✖ BSS △ ST
✖ △,□,△ nebo □,△,□,△
✖ DKS F+□

JUGGLY

✖ CH WS+△
□,△, d/f+□+△

✖ WLS CH □ ST
d/f+□+△
d/f+□,△,□+△, d/f+□+△

✖ WRS CH △ ST
d/f+□+△
⊗+◎, △
⊗, □,□
⊗, △
⊗, □~b, □,□,[□],△

✖ ASA CH △ ST
d/f+□+△
⊗, □~b, △
⊗, □,□
⊗, □~b, □,□,[□],△

✖ FLI b+△
⊗, □~b, b+△

✖ DKS △
f,f+□
□, □, d/f+□+△
□,△, d/f+□+△
□, □,△, d/f+□+△
□, □,△,□,d+△

✖ BSS △ ST
d/f+□, □,△,□,d+△
d/f+□, □,△, d/f+□+△

✖ △,□,△ nebo □,△,□,△
f,f+□
d/f+□+△
⊗, □,□
□, □, d/f+□+△
□, □,△, d/f+□+△

✖ DKS F+□
d/f+□+△
□, d/f+□+△

ZAJÍMAVOSTI

Steve dokáže jako jediný ve hře vracet Bryanovo parry na ruce.

Yoshimitsu

Yoshimitsu má pár nových úderů, ale vesměs k ničemu. Pokuste se do jugglů zakomponovat hlavně u/f+⊗+◎,b+□,⊗+◎ , f,f+◎ , d+□ a u/f+◎. S psaním jugglů pomohl HroudiCZ.

STARTERY

✖ ✖ d/f+△
FC d/f+⊗
✖ CH SS+□
✖ FC d/f+□
✖ D/B+□+△, libovolné tlačítko ST

JUGGLY

✖ d/f+△
⊗
d/f+△, u/f+⊗+◎,b+□,⊗+◎
□, b+□,□,□,□, ⊗
d/f+⊗, D,d/f+⊗
b+□, □, d/f+□,△
□, □, □, f,f+◎
□, □, □, f,f+△
□, b+□,□, ⊗
□, b+□,□, u/f+◎
□, □, u/f+◎
b+□,□, b+□,□, u/f+◎
SS, □+◎ d/f+□, d/b+△,(△),△
b, □, u/f+⊗+◎,b+□,⊗+◎
✖ FC,d/f+⊗
WS+◎, f,f+◎
WS+◎, u/f+⊗+◎,b+□,⊗+◎

✖ CH SS+□
b+□,□, b+□,□, f,f+△

✖ FC d/f+□
f,f+◎
d/b+□, f,f+◎
d/b+□, FC,d/f+⊗
d/b+□, u/f+⊗+◎,b+□,⊗+◎

✖ D/B+□+△, libovolné tlačítko ST
f,f+◎
□+△, □,+△, f,f+◎
d/b+□, f,f+◎
d/b+□, FC,d/f+⊗
d/b+□, u/f+⊗+◎,b+□,⊗+◎

ZAJÍMAVOSTI

Sice to asi ani nevyužijete, ale pokud se vám povede do soupeřova pohybu nastrčit meč (□+◎), naučí se Yoshimitsu použitý pohyb a jednorázově ho pak může použít. Ukrást Paulovi Smasher je tak snadné...

Exkluzivně GTA: Vice City

Grand Theft Auto: Vice City WWE Smackdown! Shut your mouth
Timesplitters 2 Devil May Cry 2 Gungrave The Thing
Onimusha 2 Dave Mirra XXX

No.1 PRO PLAYSTATION 2

9. číslo právě v prodeji

Stuntman

Máte zájem projít si svým peklem? Jestliže rádi přijímáte těžké výzvy a jste obrněni dostatkem trpělivosti, sáhněte po Stuntmanovi.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Reflections ■ **RECENZE:** PSM2 8 - 72/100

Naprosto originální záležitost, která může být svou obtížností až frustrující.

Stímto návodem na jednotlivé mise vám můžeme alespoň trochu ulehčit, ale ve finále stejně rozhodne vaše preciznost, chladná hlava a šikovné prsty na ovladači.

Jestli vás bude *Stuntman* alespoň trochu bavit, nevzdávejte to. Chvilkami se vám bude zdát, že se už nehnete z místa a že právě tahle kaskadérská scéna je tak obtížná, že vás nepustí do dalšího děje. Bojujte, nenechte se zlomit. Po náročné akci přijde akce snazší a hra naštěstí nemá tendenci zvyšovat obtížnost tak, aby bylo natáčení posledního filmu už zcela nehratelné. Věřte tomu nebo ne, ale celou kaskadérskou kariéru můžete zvládnout během jediného víkendu, pokud se nebudete zdržovat jídlem, pitím a spánkem nebo pokud vzteky nerozflákáte svou drahou, milovanou PS2 mašinku.

TOOTHLESS IN WAPPING

SCÉNA 1: HICCUP WITH THE PICKUP

Jednoduchá scéna na rozcvičení. Brzy po startu předvedete obrat pomocí ruční brzdy a pak sledujte zelené šipky, navádějící vás správným směrem. Po cestě budete trefovat krabice (označené žlutou značkou) a předjíždět ostatní vozy (opět žlutá značka se šipkou, ukazující, kudy předjet). Čím těsnější mýšku při předjíždění uděláte, tím bude mít rejža větší radost. Za tunelem se dáte prudce doleva a musíte se trefit přesně do brány. V závěru mise minete co nejtěsněji kontejner, strhnete vůz vlevo a projedete skrz krabice, dáte se opět vlevo a efektním smykem zastavíte na poslední žluté značce - obdélníku s vykřičníkem.

SCÉNA 2: SAFE STEALIN'

Nejprve to bez váhání naperte do krabic, točte doprava, musíte se trefit vpravo kolem boudy, opět skrz krabice, milimetrově přesně točte doprava a doleva, potom se musíte naplno trefit do otevřených dveří u vozu, zahnete doleva, na značce zatáhnete ruční brzdu a na fleku se otočíte. Dejte se doleva mezi dvě nízké stavby, na molu se otočte vlevo a vpravo (dvakrát ruční brzda podle žlutých značek). Zklidněte auto a vystřihněte skok na protější molo (trefte se přesně do žlutého obdélníku, jinak bude zle). Pokud se vám skok povede, máte vyhráno, stačí už jen dojet na další značku a prudce zabrzdit. Ovšem nesmíte to podcenit, protože pozdní šlápnutí na brzdu znamená pád do vody a pojedete znovu.

SCÉNA 3: ROZZER BOVVER

Dejte se po můstku nahoru, vlevo trefte stojan se záchranným kruhem a vjeďte do průjezdu. Vlevo opět rozražte krabice a dejte se vpravo do dvora. Točte vlevo a vpravo mezi zdmi, vyhněte se dvěma vysokozdvižným vozíkům a při výjezdu točte okamžitě doleva. Na žluté značce proveďte obrat pomocí ruční brzdy a dejte se vpravo kolem plotu (žlutá značka vám ukazuje, že musíte objet nákladák zprava). V tunelu je další obtížná předjížděčka, za tunelem se musíte trefit do úzké škvíry mezi dvěma auty. Závěrečný skok je vlastně efektním saltem - najeďte dvěma koly na rampu.

SCÉNA 4: FINK IN THE DRINK

Nejprve musíte projet úzkou škvírou mezi auty a potom se vydat na stíhačku za šipkou označeným vozem. Samozřejmě i tady musíte čas od času jet místy, které vám ukáže režisér (žluté značky), rozrazit barely nebo předjet nějaký vůz. Především vám ale pronásledované vozidlo nesmí příliš odjet, jinak se vrátíte zpátky na start. Pokud nebudete bourat nebo bloudit, snadno se mu udržíte za nárazníkem, protože není příliš rychlé. Na konci scény v přístavu ho pošlete tvrdým bočním nárazem do vody - protože v tom okamžiku stojí, není to nic složitého.

SCÉNA 5: FILLED IN

Další sledovačka, tentokrát ovšem o něco obtížnější. Ne příliš těžké, ale velice efektní je v první fázi scény proskočení skrz náklad jedoucího tiráku. Už při odrazu se točte trochu doleva, ustojte skok a mažte dál. Předjedete auto zleva, jak vám ukazuje žlutá značka, a dostanete se do přístavu. Brzy vás čeká první opravdu nepříjemné místo celé hry. Skok v přístavu je obtížný tím, že musíte letět v podstatě „do zatáčky". Auto, které pronásledujete, pojede vlevo, ale vy musíte najet vpravo na nakládací plošinu, prorazit krabice a pak skočit tak, abyste při dopadu vpravo jen těsně minuli roh zídky a vlevo neskončili v zábradlí. Najeďte si do krabic více vpravo a pak skočte mírně našikmo doleva. Rychle zkroťte dopad a strhněte vůz doprava do vjezdu. Úplně na konci scény to v plné rychlosti naperete do přijíždějícího vozu (opět se vše odehraje na žlutém obdélníku) a ve správnou chvíli je třeba stisknout tlačítko L1, aby navíc došlo k efektnímu výbu-

chu. Bez něj vám režisér akci neuzná, i kdybyste předtím jeli zcela bez chyby!

A WHOOPIN' AND A HOLLERIN'

SCÉNA 1: OUTTA TOWN NITRO

Na lesní cestě nejdřív minete protijedoucí auto a vzápětí proražte ohradu vpravo. Dáte se nahoru do kopce, na jehož vrcholu musíte přeskočit přes střechu domku a nahoře dokonce trefit žlutou značkou označený komín. Po dopadu se dejte rychle vpravo směrem k trati.
Z můstku proskočte mezi jedoucími vlaky - akce je dobře připravena, takže by neměl být žádný problém, pokud se neodrazíte našikmo. Projedete hořící kůlnou a musíte se v plné rychlosti trefit mezi dvě boudy, abyste stihli označený vagón projíždějícího vlaku a proskočili jím. To už je horší, musíte zde být včas. Dál se dáte vpravo, přejedete koleje, minete bombu a projedete mezi vozy. Před policajty to střihněte vpravo do ohrady, přeskočte přes bazén a znovu ohradou opusťte dvorek. Po checkpointu smykem vlevo, skrz výbuch a pod podloubím spěchejte ve směru šipek, abyste stihli projet včas pod dvěma padajícími komíny. Pokud máte slabý čas a už jasně vidíte, že to nestihnete, dají se oba objet vlevo, ale režisér z toho mít radost nebude. Proskočíte skrz billboard a pak se musíte naplno rozjet po dálnici. Po sto metrech silnice končí - pokud jste dobře rozjetí, snadno přeskočíte přes propadlou dálnici a hladce přistanete na protější straně. Dopad na všechna čtyři kola je důležitý, tohle vám rejža neodpustí.

SCÉNA 2: THE CORKSCREW

Vydáte se opět na stíhací jízdu za označeným vozem. Je důležité plnit přesně pokyny režiséra, tedy předjíždět všechny vozy ve správném směru a v co nejtěsnějším kontaktu. Za policejním zátarasem se dáte zkratkou vpravo, kde je obtížný a nebezpečný průjezd mezi dvěma stromy. Povrch je poměrně nerovný, takže ovládání auta je trochu obtížnější, především v ostrých vracečkách a při práci s ruční brzdou. Minete několik dalších zátarasů a hurá do cíle scény: nejprve to prudce otočíte před dvěma policejními vozy (ruční brzda) a rozjedete se vstříc závěrečnému superskoku. Na rampu najeďte dvěma koly tak, abyste panu režisérovi předvedli perfektní salto s dopadem na všechna čtyři kola.

SCÉNA 3: TAME THE TRAIN

Nejprve projeďte natěsno mezi dvěma protijedoucími vozy, pak skočte na střechu jedoucího vlaku, rychle přidejte a sjeďte kolmo dolů před sebe dříve, než trať překříží most. Jeďte kolem vlaku vpravo na plný plyn (dejte si pozor, vůz je v plné rychlosti velice nestabilní), trefte se mezi vozy i pod most a hlavně bez brzd, protože musíte stihnout vše tak, abyste přejeli koleje před projíždějícím vlakem. Pokud se vám to povede, máte sice to nejhorší za sebou, ale ještě vás čeká pár nepříjemných chvilek. Dejte se po kolejích, jeďte mezi protijedoucími vlaky, neubírejte plyn. V závěru se musíte okamžitě za můstkem vyhnout protijedoucímu vlaku. Je to první opravdu hodně obtížná scéna, takže pokud se vám povede, můžete si z plných plic oddychnout.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Kolečko** » Ruční brzda
- **Čtvereček** » Brzda, couvání
- **Křížek** » Plyn
- **L1** » Akce
- **L2** » Pohled vpravo
- **R1** » Klakson
- **R2** » Pohled vlevo
- **Select** » Změna kamery
- **Start** » Pauza

BLOOD OATH

SCÉNA 1: OFFICE OBLITERATION

Na široké magistrále musíte v plné rychlosti míjet auta a předjíždět podle pokynů (žluté značky), nesmíte se nikde zdržet, protože časový limit je velmi krátký! Musíte přejíždět i do protisměru - naštěstí jezdí všechna auta po stále stejných trasách, takže si postupně jejich chování zapamatujete a budete se řídit podle něj. Jde pouze o to, abyste všude byli včas, než se cesta „uzavře", a abyste zbytečně nebourali. Zhruba v polovině akce vás čeká nepříliš obtížné proskočení tirákem a policejní zátaras. Strhněte vůz vpravo a proskočte sklem do patra kancelářské budovy. V kanceláři si to ve směru zelených šipek namiřte znovu k širokému oknu a proskočte zpátky na ulici (pomůže vám přistavená rampa). Pak už jen zastavíte na vyznačené značce.

SCÉNA 2: DOWNTOWN DASH

V této scéně jste pro změnu pronásledováni vy: po startu se dejte vlevo a vlevo, v úzké uličce proti vám vystartují dva vozy. Zastavte na žlutém obdélníku a vycouvejte co nejrychleji tak, abyste trefili stojící vůz (je třeba se dívat dozadu pomocí současně stisknutých tlačítek L2 a R2). Dále srazíte několik popelnic, budete se proplétat mezi auty a potom vás čeká obtížný a nebezpečný přeskok přes tirák na délku. Před přeskokem musíte mít poměrně vysokou rychlost a najíždět absolutně rovně a se zklidněným vozem. Během letu nemůžete samozřejmě auto korigovat řízením, takže špatný odraz rovná se ve větši-

ně případů konec nadějí a restart mise. Bacha, okamžitě po dopadu je ostrá levá! Není nic smutnějšího, než zvládnout skok a pak to naprat přímo do zdi. Následují úzké uličky a vjedete na nábřeží, kde je finále celé scény. V plné rychlosti tady najeďte na rampu, a plavným skokem přistaňte na návěsu přistaveného tiráku.

SCÉNA 3: TUK TUK CHASE

V této scéně pronásledujete další tuk tuk v úzkých uličkách. V nich budete rozjíždět krabice a předjíždět vozy tak, jak ukazují žluté značky. Čeká vás i první větší skok s tímto velmi nestabilním vozítkem (vpravo je rampa), musíte ho ustát a vzápětí při zatáčce vlevo srazit trám v průčelí domu. Nebezpečný je průjezd domem, za nímž je ostrá levá. Z pohledu zezadu toho totiž není moc vidět, takže doporučuji buď použít pohled z vozu po celou scénu, nebo alespoň přepnout na tento okamžik. Následuje další proplétání mezi vozy na rušných silnicích, přičemž musíte respektovat všechna režisérova přání. V závěru přijde prudký náraz pronásledovaného vozu do kamiónu, zatímco vy musíte přesně zabrzdit na vyznačeném místě.

SCÉNA 4: ROOFTOP RUMBLE

Projedete se s trojkolkou tuk tuk po střechách domů a není to žádná brnkačka. Po startu pojedete vpravo přes můstek, minete výbuch bomby a dáte se vlevo po schodech nahoru. Prorazíte dřevěnou stěnu a vjedete do budovy, kde uděláte malé esíčko a vyjedete na střechu. Časový limit je v těchto fázích dost krátký, takže jeďte svižně. Postupně budou následovat tři skoky ze střechy na střechu - nebezpečný je zejména ten druhý, kde musíte mít vysokou rychlost a není na to dost prostoru (je třeba projet pod plynem i šikanu těsně před nájezdem). Brzy se dostanete na dlouhý balkón, na jeho konci sjedete dolů, projedete mezi auty, proskočíte tirákem a celou scénu uzavřete nesmírně efektním a dlouhým skokem na loď. Ta je v pohybu, takže hodně záleží na tom, kdy k rampě dorazíte. Nesmíte dorazit nejen pozdě, ale dokonce ani příliš brzy - ideální je skočit v okamžiku, kdy zbývají zhruba 3 sekundy. Trefte se přesně do obdélníku, vyznačeného na lodní palubě.

CONSPIRACY

SCÉNA 1: SUSPECTS ON SNOWMOBILES

Ve svém sněžném skútru pronásledujete jiný sněžný skútr. Po několika pravoúhlých zatáčkách vyjedete za ním po schodech k zahradní restauraci a tady vás čeká první problém: po rozražení stolků se slunečníky se musíte téměř naslepo vrhnout úzkými dveřmi do domu a sjet po schodech (možná je v tomto okamžiku lepší pohled přímo z vozu). Pokud to zvládnete, čeká vás krátký výjezd do kopce a skok do levého vikýře protějšího domu. Po dalším dlouhém skoku se otočte o 360 stupňů a pověste se pronásledovanému skútru za zadek. Nesmí vám ujet! Najedete na střechu, předvedete parádní skok a celou akci zakončíte výbuchem (L1).

SCÉNA 2: HUNTED BY MICROLITES

V této scéně jste pro změnu v roli pronásledovaného, a to hned skupinou sněžných skútrů, které se postupně přidávají do honičky. Nejprve musíte stihnout výbuch tří bomb a následuje skok - držte se vpravo (kolega zahučí do boudy vlevo a končí). Pokračujete sérií dalších skoků, z nichž nejobtížnější je ten do lesíka - skočte opatrně, protože z pravé strany vám padne do cesty strom. Dost těžké je při jednom z dalších skoků z rampy trefit podvozek letadla, které vás pronásleduje, a také další skok do lesíka může znamenat váš konec, jelikož je tam vlastně jen jediná „vhodná" cesta a na tu se musíte trefit. Navíc vás neustále obtěžují ostatní skútry, aby vás zastavily nebo zbrzdily. Po zbourání boudy se dejte prudce vpravo, před skálou přeskočte mírně vlevo na převis nad propastí a jeďte rychle, abyste včas projeli pod dalším padajícím stromem. Za bombou projeďte lesíkem, neobjíždějte ho a jeďte středem, čímž stihnete poslední checkpoint a skočíte do seníku pod střechou.

SCÉNA 3: RIVER RACE

Přesedáte ze skútru do auta. Jeďte rychle za označeným autem, trefte sloup mostu a v plné rychlosti předveďte malý slalom mezi dvěma sněhovými boulemi (nebrzdit, jinak nestíháte časový limit). Vlevo do stráně, kde srazíte pumpu, projedete mezerou mezi auty, trefíte zaparkovaný vůz a vrátíte se zpátky na silnici. Potom skočíte na širokou ledovou plochu, tam zklidněte auto, srovnejte se a v plné rychlosti proskočte budkou. Musí to být precizní skok, jinak to neustojíte. Rychle nahoru do checkpointu. Následuje pár zatáček a další slalom mezi položenými kládami, a to už jste těsně před cílem. Za plotem to stočte prudce doleva a rozjeďte se na rampu. Dlouhým skokem musíte trefit projíždějící lanovku.

SCARAB OF LOST SOULS

SCÉNA 1: WAKE THE GARRISON

Máte před sebou jednu z nejjednodušších scén celé hry. Po startu prorazte zábranu a udělejte myšku mezi auty podle směru žlutých šipek, jeďte na plný plyn úzkými uličkami a rozrážejte označené objekty. Potom budete dvakrát obracet pomocí ruční brzdy. Po druhé otočce se dejte nahoru po schodech a už při odrazu směřujte trochu doleva, abyste to nenaprali do protějšího domu. Zelené šipky vás brzy zavedou k jedinému menšímu problému této kaskadérské akce: skoku z rampy. Nemusíte jet na plný plyn nebo před odrazem mírně uberte, abyste trefili relativně blízko umístěný žlutý obdélník pro dopad (pokud ho přeletíte nebo netrefíte, rejža se vztekne). Pokračujte. Držte se vpravo, kde je vedle boudy žlutá šipka pro skok, zleva totiž rychle najede nákladák a zatarasí vám cestu. Závěr je stejně snadný, jako celá tato scéna - najedete na žlutý obdélník a stisknete L1.

SCÉNA 2: PANZER ATTACK

Vydejte se za šipkou označeným autem. Pozor hned na první šikanu, musíte si najet vpravo na chodník (kopírujte dráhu vozu před vámi), abyste ji projeli pod plynem a bez chyby, jinak nestíháte: za další zatáčkou totiž musíte projet za zadkem nákladáku a hned za ním jede další, takže pokud jste se v první fázi scény někde zdrželi, nemáte

šanci projet bez kolize. Vzápětí si zkrátíte cestu nájezdem vpravo (žlutá značka) a pokračujete ve stíhačce nahoru, při sjezdu z kopce se opřete o přijíždějící náklaďák, další předjedete a po checkpointu trefíte boudu vpravo. Následuje série výbuchů, protože vás škádlí nalétávající letoun. Kolem tanku projeďte vlevo, skočte přes propast, trefte další boudu a stíhejte checkpoint vlevo. Teď už stačí jen najet do barelů před sloupem mostu a stisknout L1.

SCÉNA 3: TEMPLE TRAP

Projeďte mezi náklaďáky, proražte zátaras a přijde první skok. Najeďte si tak, abyste skočili spíš vpravo, kde je žlutý obdélník, do něhož byste se měli trefit. Po checkpointu zatočte dvakrát doleva a přijde druhý nebezpečný skok. Za dalším checkpointem otočíte rychle doleva a projedete mezi dvěma náklaďáky nahoru do kopce. Při zatáčení nebrzděte, musíte mít patřičnou rychlost kvůli dalšímu dost obtížnému skoku přes zídku. Rozražte barely a přes několik překážek objeďte zříceninu hradu. Pomocí L2 se musíte podívat doleva, abyste nepřehlédli nájezd, z něhož skočíte dovnitř. Tady jsou dva velmi obtížné skoky za sebou: první musí být krátký a zatočený spíš doleva, druhý delší, ale včas ubrzděný, abyste stihli opět zatočit do checkpointu doleva. Sjeďte prakticky poslepu prudce dolů na nádvoří a dostanete se mezi ruiny. Scénu zakončíte nepříliš obtížným skokem.

SCÉNA 4: SINK THE U-BOAT

Po startu zatočte doleva, na konci uličky bez brzd doprava a projeďte mezi tankem a sloupem. Ruční brzdou točte doleva, ale najeďte si až na vyvýšeninu, dole se zaseknete o obrubník. Na konci uličky točte pořád doleva, na žlutém obdélníku stiskněte L1 a vystřelte směrem na plochý sloup před vámi (je třeba alespoň trochu mířit). Pokud sloup spadne, projeďte mezi dvěma tanky a najeďte na něj. Skok ze sloupu je zrádný především tím, že vše musí

PÁR VŠEOBECNÝCH TIPŮ

OTÁČENÍ

Otočka pomocí ruční brzdy se v kaskadérských scénách používá velice často, takže si vše pečlivě nacvičte nanečisto (třeba v módu Stunt Constructor). Při „natáčení" scén budete muset často provádět absolutní obrat rychle a precizně. Provedení otočky je velmi jednoduché a provádí se současným stiskem tlačítka pro ruční brzdu a naklonění analogového tlačítka vlevo či vpravo. Vše provedeno velmi rychle, důrazně a sebevědomě - nějaké nesmělé klepnutí do tlačítka a opatrné natočení vás přivede jen do nesnází.

Při provádění otočky na měkkém povrchu (scény v Africe apod.) nechoďte do otočky naplno, těsně před provedením manévru uvolněte plyn a akcelerujte až v poslední fázi.

SKOKY

Neskákejte nikdy v absolutní rychlosti, zvlášť pokud nemáte dost prostoru pro pohodlný dopad. Snažte se, aby bylo před každým skokem vozidlo co nejvíc srovnané a stabilní. V některých misích se poněkud šíleným skokům do neznáma nevyhnete, ale pokuste se omezit riziko alespoň tam, kde to jde. Nikdy nedržte stisknuté tlačítko pro akceleraci při dopadu vozidla, vždy dopadnete o něco dřív na jedno z kol a jestliže ho okamžitě roztočíte přidaným plynem, skončíte v lepším případě ve smyku a v horším případě v kotrmelcích.

AKCELERACE

Pro akceleraci můžete použít klasické tlačítko ⊗, ale přidávat plyn i brzdit můžete také pomocí pravé analogové páčky. Nezapomínejte, že i běžná tlačítka pracují analogově, a že tedy pro jízdu na plný plyn musíte držet ⊗ pevně stisknutý až na doraz - a naopak, někdy stačí pro bezpečný průjezd zatáčkou stisk jen povolit a ubrat tak „plyn".

POHLED KAMERY

Pro většinu akcí je vhodné používat pohled kamery, nalepený na zadku vašeho vehiklu, protože potřebujete mít dokonalý přehled o tom, co se děje okolo vás. Někdy je vhodné přepnout alespoň na chvilku do pohledu z vozu (například při nepřehledném průjezdu podloubím ve scéně Tuk Tuk Chase, abyste vůbec měli šanci dobře trefit výjezd a nebourali zbytečně do zdi), jindy se vám dokonce pohled přepne na pár chvil automaticky (například při podjíždění tiráků).

DRUHÝ POKUS

Jakmile splníte nějaký úkol alespoň na tolik procent, že vám to pan režisér uzná, můžete si kdykoli tuto kaskadérskou scénu vyzkoušet znovu, už bez psychického vypětí, a pokusit se ji vylepšit. Navíc můžete také touto cestou dostat i nové autíčko nebo nějakou hračku pro Stunt arénu, pokud se vám to nepovedlo napoprvé.

ZNAČKY A ŠIPKY

Přestože nemáte od režiséra před natáčením scény žádné podrobné pokyny a jste svým způsobem vrženi do akce po hlavě, nezoufejte - během mise vám budou pomáhat jednak žluté značky, ukazující, jakou akci máte na daném místě provést (například velká žlutá řadící páka ve žlutém obdélníku znamená, že zde máte předvést obrat pomocí ruční brzdy), a druhak zelené šipky, které ukazují další směr jízdy. S tím je občas problém, protože se může stát, že se po některé akci otočíte poněkud nešťastně a šipky ztratíte z očí. Upřímně řečeno, při prvních pokusech se to stává až příliš často. Netočte se v takovém případě jako na obrtlíku, ale použijte tlačítka L2 nebo R2 pro pohled do stran. Někde ty šipky budou...

být provedeno rychle - checkpoint vpravo už povážlivě bliká posledními sekundami. Riskněte to a už při odrazu směřujte vozidlo doprava, pokud se vám podaří skok ustát, budete to mít do checkpointu jen kousek. Trefte boudu, udělejte myšku mezi náklaďáky, naražte do další boudy, rozražte dva tanky a skočte přes propadlý most. Dále musíte trefit křídlo letadla, minout několik bomb a vrhnout se na plný plyn dolů mezi domky. Tam prorazíte dvě zdi, v ulicích trefíte několik krabic a dostanete se na pobřeží. Na označeném místě se dáte skrz zábradlí a sjedete doleva dolů, rozjedete se a předvedete nádherný finální skok.

LIVE TWICE FOR TOMORROW

SCÉNA 1: MOUNTAIN CHASE

Ve sporťáku budete pronásledovat označený vůz. A protože se scéna odehrává v plném obousměrném provozu, máte se na co těšit. Musíte být dostatečně rychlí, abyste se nikde příliš nezdrželi a nebourali. Většina předjížděček je postavena tak, že pokud přijedete o sekundu dvě později, už se mezi protijedoucí vozy netrefíte. Jednotlivé předjíždění není třeba popisovat, pomáhají vám žluté šipky - je jen třeba zvolit vždy v plné rychlosti správné řešení. Zhruba v polovině je asi nejobtížnější místo, kdy se musíte trefit bez brždění do úzké mezery mezi dvěma protijedoucími náklaďáky. V závěru akce strhněte vůz vlevo a skočte přes jámu - na dopadu nezáleží, můžete skončit i na střeše.

SCÉNA 2: HEAD ON

V této kaskadérské scéně vás bude pronásledovat vrtulník. Předjeďte první vůz a před policejním zátarasem použijte ruční brzdu k prudkému otočení doprava (nezkracujte si cestu příliš, abyste netrefili vpravo ležící balvany u silnice) a jeďte rychle do tunelu. Tam vás nesmí vrtulník předstihnout dříve, než minete auto v plamenech. Jeďte velmi těsně ko-

CHEATOVÁ KARTA #003 STUNTMAN

TipStation

CHEATY

Následující cheaty se zadávají jako jméno jezdce v hlavním menu pod položkou NEW GAME. Je nutné je zadat ve správné podobě s malými a velkými písmeny.

BindI nebo BiNdErS - Všechny hry, auta a předměty
spiDER nebo Sez4Jnr - Všechna auta v režimech constructor a training
MeFf nebo Turnips - Všechny předměty v režimu stunt constructor
FellA nebo BonNeTT - Všechny trailery

TIPY

PŘIDEJ
Chcete-li přeskočit otravné odpočítávání před každým pokusem, stiskněte R1. Akce okamžitě začíná!

HOP
Neskákejte nikdy v absolutní rychlosti, zvlášť pokud nemáte dost prostoru pro pohodlný dopad. Snažte se, aby bylo před každým skokem vozidlo co nejvíc srovnané a stabilní.

BONUSY

TAJNÝ TEST
V průběhu London Speed Test nenásledujte okruh, ale vydete se do přístavu, rozbijte bariéru a vyskočte na molo, jak jste to udělali při natáčení druhé scény prvního filmu. Uvidíte písmeno S - seberte ho a čeká vás bonusový okruh.

FOTKA
V prvním testu v aréně se vykašlete na úkoly, ale vyjeďte na druhý konec stadionu u začátku tratě. Stiskněte a podržte L1 při pohledu na budovu a uvidíte fotku tvůrčího týmu hry.

VOLNÝ JAKO PTÁK
V hlavním menu máte od samého začátku k dispozici nejrůznější bonusy a dokumenty včetně traileru z *Drivera 3*, interview s kaskadérem, který dělal vývojářům poradce apod. Nemusíte je odemykat, jsou odemknuté od samého začátku.

VÝKONY
Na základě vašich výkonů si postupně odemykáte nejen předměty do arény (v závislosti na kvalitě výkonu buď malé a nezajímavé, nebo obrovské a velmi lákavé), ale celé režimy jako Precision Test, Speed Test či Stunt Test.

ODKAZY

Recenze - PSM2 8 (74/100)
Návod - TipStation 8

DARE DEVIL STUNT SHOWS

S výjimkou úvodního filmu vás vždy před začátkem filmování dalších snímků čeká speciální trik před plným stadionem. Někdy jednoduché, někdy obtížnější - zde jsou naše rady.

CANNON JUMP:
Velmi jednoduchá scéna, která by vám neměla zabrat víc než několik minut. Najedete plnou rychlostí na rampu a vzápětí lehce proskočíte dvěma hořícími kruhy. Během letu musíte uvolnit tlačítko pro akceleraci, abyste dopadli co nejměkčeji a nejrovněji a nedostali se do smyku. Dopadněte přesně ve směru jízdy, znovu přidejte plyn a vjeďte bez rozpaků do kanónu, který vás vystřelí směrem na pyramidu na sebe postavených aut. Trefte vůz na vrcholu přesně do žluté značky - to je jediné obtížnější místo této scény. Použijte citlivě tlačítko pro akceleraci, abyste ve vysoké rychlosti svůj cíl nepřeletěli nebo naopak nedoskočili.

CAR DOMINOES:
Před vámi je rozestaveno devět auťáků, stojících na čumáku. Vašim cílem v této nesmírně snadné scéně je porazit všechny vozy a potom si ještě zvesela skočit. Jednoduchým slalomem trefte prvních šest, poslední tři srazíte najednou najetím do prostředního z nich. Jakmile máte tohle za sebou, v plné rychlosti proskočte panelem. Na žluté značce pro výbuch stiskněte tlačítko L1, teprve po krásné explozi bude pan režisér spokojen a poklepe vám na virtuální rameno...

HELL CARS:
V této misi záleží především na přesném, precizním provedení. Nečekají vás žádné složité či nebezpečné akce, jen citlivá práce s volantem. Sledujte žlutý obdélník, objevující se za zadky vozů, jedoucích ve scéně s vámi. Ten ukazuje pozici, ve které se máte na okruhu nacházet (případně se mrkněte do pravého horního rohu, kde je každá sestava průběžně graficky znázorněna). Cestou vás čeká několik drobných triků: čtyři skoky na malé rampě, slalom, nájezd dvěma koly na minirampách a finální superskok skrz hořící obruče na vysoké rampě. Dejte si pozor na přesnost a správné držení rozestupů s ostatními vozy. Režisér vás bude trochu dusit a bude vyžadovat, aby vaše „accuracy" bylo co nejvyšší, dovolí vám udělat jednu či dvě malé chybičky, nic víc.

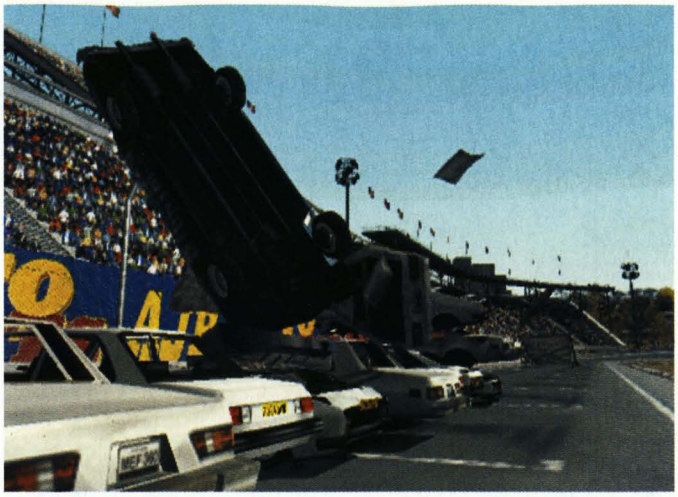
MONSTER TRUCK:
Truck je velmi nestabilní, otáčí se často na střechu a vy musíte neustále stíhat rychle ubíhající čas. Trať je jednoduchá, oválná, ale nesmíte udělat žádnou větší chybu, jinak je následující checkpoint ztracen. Po cestě překonáváte především překážky z postavených vozů, na některých místech je můžete přeskočit z rampy, jinde opatrně přejíždět. Slovo „opatrně" ovšem berte s velkou rezervou, ve skutečnosti musíte i na těchto místech svištět s velkou dávkou rizika, jinak nemáte šanci splnit poměrně ostrý časový limit. Pokud nebudete mít vysloveně kliku a netrefíte to hned napoprvé, čeká vás tak pět šest pokusů, než rejža scénu vezme.

WORLD RECORD ATTEMPT:
Jestliže nepoužíváte pohled z vozu stále, tentokrát ho použijte a ještě před startem akce na něj přepněte. Je důležité, abyste měli na tobogánu alespoň malou představu o tom, kde se právě nacházíte. Najeďte do něj a dejte pozor, abyste z něj vyjeli co nejvíce vlevo - jinak narazíte při výjezdu do jeho konstrukce. Nesmíte ani na sekundu zpomalit a v plné rychlosti přeletět přes hrozivou řadu za sebou naskládaných vehiklů. Jestliže se trefíte až na protější molo, máte vyhráno. Ač to tak možná nevypadá, není to moc těžký úkol.

lem předjížděného vozu. Za tunelem předjeďte dva vozy a za další prudkou zatáčkou vlevo se hned za bombou posuňte doprava a v plné rychlosti proražte oba ploty zahradní restaurace. Okamžitě smykem doprava, do checkpointu a do dalšího tunelu. Nikde se nezdržujte, nebourejte do aut, do stromů či do zdí, každé zdržení je při ostrých časových limitech mezi jednotlivými checkpointy znát. Po myšce před nákladním autem vás čeká skok přes propadlý most - skočte více doprava ke skále, vlevo totiž hned po dopadu vybuchne auťák a mohl by vás trefit. Srovnejte vůz a velice rychle se vrhněte mezi dva nákladáky, jakmile přijedete pozdě, už mezi nimi neprojedete a ani je nikudy neobjedete. Brzy se dostanete do úseku, kde padají balvany na vozovku. Držte se vpravo (sledujte šipky) a hned za prvním balvanem zatočte doleva, kudy projedete mezi dalšími dvěma balvany do tunelu. V něm čeká další obtížné předjetí nákladáku a vyhnutí se protijedoucímu vozu. V pozvolných serpentýnách se pak držte spíš uprostřed vozovky, buďte opatrní, ať si v tomto závěrečném lehčím úseku nepokazíte to, co jste už během této poměrně obtížné scény dokázali. Přijde poslední těžký okamžik: namáčkněte se do tunelu v poslední chvilce těsně před nákladním autem. Na konci už jen trefíte krabice a máte to za sebou.

SCÉNA 3: POLICE CHASE

Po startu na vás zprava vybafnou policajti, takže to stočte doleva, smykem vezměte zatáčku a musíte stihnout myšku mezi třemi vozidly. Zprava vjede další policejní vůz, ale to už byste měli být vpravo v podloubí (pokud budete pomalí, může vás stihnout trefit a je konec). Za podloubím vás čeká skok (držte se při dopadu vpravo) a vzápětí ostrá pravá. Jdou po vás fízlové, dupněte na to, aby vás zbytečně nešimrali na zadku (zadku auta, pochopitelně). Na konci uličky prudce doprava, myška mezi dvěma auty a zase doprava. Držte se v pravém pruhu, vlevo byste nabourali do protijedoucího auťáku. Na náměstí skočte přes rampu a držte se ve směru skoku do vedlejší uličky - vyjedou proti vám dva policejní vozy. Otočte se pomocí ruční brzdy na žlutém obdélníku a objeďte náměstí. Ze stran se do vás budou pokoušet najíždět policajti, ale pokud máte dobrý čas, ani si toho nevšimnete. Odbočte, až uvidíte žlutou značku, a vjeďte do úzkých uliček. Na dalším prostranství sjeďte po schodech dolů a dál ujíždějte policajtům. Na vyznačeném místě proskočte zábradlím dolů, zklidněte auto a skočte ještě jednou. Pokud jste dobře rozjetí, radši uberte před skokem plyn, abyste nepřeskočili žlutý obdélník pro doskok.



SCÉNA 4: MOVING TARGET

Doleva se dejte dolů ze schodů a na konci předveďte pomocí ruční brzdy otočku (musíte zároveň zadkem vozu trefit slunečníky) a sjeďte opět ze schodů dolů. Objeďte všechny vozy podle žlutých šipek a na konci točte doleva: necourejte se, abyste v pohodě stihli projet mezi dvěma přijíždějícími auty. Za další zatáčkou vyjede šipkou označený vůz, který budete sledovat. Projeďte vlevo kolem tiráku a po zatáčce doprava vás čeká nepříjemný skok. Na první pohled míří do zdi, takže musíte najet trochu zprava a skočit doleva. Vzápětí přicházejí dva frustrující skoky skrz kamióny, protože je to trochu nespravedlivá loterie: někdy se odrazíte přesně a rovně, přesto jdete do salta a skončíte na střeše, jindy nájezd jen tak ušmodrcháte a skočíte bez problémů. Až oba skoky zvládnete, sjeďte za autem dolů v místech, kde prorazilo zábradlí, točte doprava, těsně se vyhněte protijedoucím vozům a kolem fízlů zase doprava. Je to nepřehledné místo, takže rychle, ale opatrně. Brzy vjedete do garáží, kde se pohled změní na statickou kameru ve stylu *Resident Evil*. Tenhle pohled trochu mate - občas je potřeba pro zatočení doprava točit doleva a tak podobně. Na závěr nabourejte označený vůz.

SCÉNA 5: STOP THE STEALTH JET

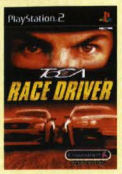
Závěrečná scéna celé kariéry je poměrně obtížná. Po startu musíte jet vpravo (vlevo na silnici je plno a navíc je vpravo žlutá značka, kterou

musíte projet) a skočíte kolem sloupu zpátky na silnici. Jestliže jste náhodou skončili na všech čtyřech kolech, žeňte sporťák doleva a dvakrát doprava (ale checkpoint je tentokrát poměrně mírný). Najeďte si vlevo vedle jedoucího tiráku a ve správný moment ho podjeďte pod přívěsem doprava (na okamžik se změní pohled kamery, pokud nepoužíváte ten vnitřní). Rychle doleva, checkpointem a opět pod tirák: tentokrát ho podjedete kolmo a měla by se před vámi při výjezdu vyloupnout v přesném úhlu rampa. Skočte, ustojte to a jeďte doprava na molo. Na konci mola ruční brzda a otočka - vše rychle a důrazně. Zpátky a doprava, čistě projet mezi auty (zdržení zde znamená konec nadějí!) a na další molo. Na jeho konci skočte a ustojte dopad na dalším úzkém molu. Nahoru po schodech a doleva, spěchejte, protože checkpoint je děsivě krátký. Jakmile ho projedete, šlápněte na to ještě víc a pomocí ruční brzdy natvrdo natočte doleva do schodů. Nahoře zklidněte vůz a rozjeďte to na plný kule. Checkpoint je těsně před skokem, pokud ho stihnete, máte vyhráno. Odražte se z rampy a je to všechno za vámi.

Milan Jablonský

Toca Race Driver

INFO



■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Codemasters ■ **RECENZE:** PSM2 8 - 82/100

Náznaky RPG dodávají novou hloubku ohranému závodění.

42 licencovaných vozů ve 13 šampionátech, to vám dá zabrat. No a kdybyste to už nemohli vydržet, jistě víte, kam se obrátit pro pomoc...

Jsme tady s několika tipy pro ne příliš obtížnou, ale velmi hratelnou a zábavnou závodní hru *TOCA Race Driver*.

Obtížnost a hratelnost

Kariéru od začátku k závěrečným titulkům můžete i bez našeho návodu dohrát za pouhé dva dny, ale budou to dva dny rozhodně vyplněné skvělou zábavou a čistou radostí ze závodění. Jestliže jste se v některých recenzích (dokonce i té v našem časopise od kolegy Ryana Butta) dočetli, že ovládání hry není vstřícné, nebo že je dokonce nějakým způsobem frustrující, zapomeňte na to. Nejsem žádný nadpozemský super-řidič, ale ani jedenkrát jsem během jízdy po desítkách různorodých okruhů neměl pocit, že je ke mně engine hry nějak nespravedlivý nebo že ovládání vozů nemá přesnou logiku. Dokonce ani při speciálním testu, kdy jsem projel celým šampionátem bez jediné úpravy na svém vozu (s výjimkou výměny pneumatik při dešti). To na jedné straně samozřejmě znamená, že *TOCA Race Driver* určitě není žádným akurátním simulátorem, ale na straně druhé také to, že se při hře pobaví i ti, kteří chtějí hlavně závodit a do garáže se jdou tak maximálně pobavit s nějakou hezkou blondýnkou. Je jasné, že drobné úpravy aut s ohledem na profil tratě, na kvalitu povrchu a v neposlední řadě i s přihlédnutím ke specifickému chování některých vozů (přetáčení, nedotáčení, nestabilita), pomůže k lepší pohodě během jízdy a především v závodech nejvyšší kategorie (Elite) dokáže smazat i drobné rozdíly v kvalitě a síle vozidel, takže se i o jejich nastavení a vylaďování v rámci těchto tipů zmíníme, ale rozhodně to není pro konečný úspěch v *TOCA Race Driver* rozhodující věc. Mnohem důležitější je například technika jízdy a taktika.

Technika jízdy, taktika

Předně si uvědomte, že se šampionátů v *TOCA Race Driver* nehodláte jen zúčastnit, ale chcete především vítězit. Podle toho se také chovejte, zapomeňte na slušné chování a od začátku každého závodu se snažte své soupeře co nejméně sportovním způsobem vykolejit. Především do první ostřejší zatáčky po startu se nebojte vletět po hlavě, brzděte na poslední chvíli a po vnitřním oblouku se snažte předjet co nejvíce borců (většinou začínáte na zadních pozicích, takže je to holá nutnost). Když některého z nich zároveň pošlete tvrdým kontaktem mimo trať, tím lépe. Než se vyplacatí z trávy nebo štěrku, máte o protivníka méně.

Předjíždění na brzdy je jedním z nejúčinnějších způsobů, jak se posunovat v pořadí výše. Samozřejmě je to určité riziko, protože když svůj vůz neubrzdíte, skončíte mimo trať a pochopitelně nezískáte nic - naopak ztratíte několik míst. Chce to zkušenosti a neustálé procvičování jednotlivých tratí. Doporučuji si každý okruh projet v testovací jízdě před samotným závodem, třeba i pět kol kroužit po trati a zkoušet, co která zatáčka snese. Často objevíte, že v některých fázích nemusíte při správném najetí brzdit vůbec a brzdící soupeře v těchto místech dojíždět i předjíždět, nebo si ověříte, ve kterých místech musí přijít bezpodmínečně šlápnutí na brzdu, abyste neskončili mimo trať (takové místo si zapamatujte, nejlépe podle cedulí nebo různých objektů kolem trati).

Zapamatovat si každý okruh je bezpodmínečně nutné, pokud chcete jezdit aktivně a vítězit. Přemýšlet o tom, zda máte brzdit nebo přidat plyn až podle situace v závodě nebo na základě dost nepřesné mapky, to už je pozdě.

Všímejte si i toho, v jakém vozidle právě sedíte. Pokud jedete s dobře ovladatelným a v zatáčkách skvěle sedícím autem (většinou jsou to ty s pohonem přední nápravy), můžete si dovolit riskovat projetí šikan smykem a s maximálním rizikem, jestliže máte v rukou špatně ovladatelnou káru, kroťte se a využívejte spíš její síly na rovinkách. Opatrněji jezděte i s velmi silnými auty třídy Elite a řádně si s nimi otestujte každou trať. Tam, kde jste s průměrným vozem ještě mohli jet naplno, budete s Marcosem nebo MG Lolou už muset natvrdo brzdit, jinak skončíte v hodinách nebo dokonce kotrmelcích.

Závody v *TOCA Race Driver* jsou velice spravedlivé, takže zbytečně neriskujte za každou cenu, občas se vyplatí jezdit s přehledem a čekat na chyby soupeřů. A ti jich dělají opravdu dost. Čekat se ovšem rozhodně nevyplatí na „nascar" oválech v Americe, tady do toho musíte šlapat naplno a nenechat se odstrčit. Pokud vám soupeři odjedou, už se jim na paty zavěsíte jen těžko.

Zajíždění do boxů

V každém šampionátu je jeden o něco delší závod, v němž máte nařízeno zajet se svým vozem do boxu. Někdo doporučuje jezdit s ostatními zhruba v polovině závodu, já mám dobrou zkušenost s tím, že se snažím v prvním kole jet hodně agresivně, dostat se co nejvíc dopředu (i za cenu drobného poškození auta) a okamžitě zajet do boxu. Jestliže to zkusíte také, spadnete tak sice (většinou) až na po-

slední místo, ale máte pak po návratu na okruh volnou cestu, můžete jet precizně a přitom neztrácet síly v soubojích se soupeři. Ti jedou spolu v balíku a navzájem se stresují, dělají chyby a proti vaší klidné jízdě hodně ztrácejí. Na devadesát procent se v okamžiku, kdy protivníci zajedou do depa, ocitnete na prvním místě.

Při najetí do boxu se pohled kamery přepne do vozu (pokud ho běžně nepoužíváte) a vyjede tabulka s údaji o poškození vozu. Zde můžete určit rozsah oprav, který chcete učinit (směrovými šipkami vlevo a vpravo). Minimum pro zásah mechaniků je 10 sekund a doporučuji nepřidávat ani sekundu dalšími opravami - závody jsou velmi krátké a raději dojeďte s poškozeným autem, než abyste ztratili cenné sekundy v depu. Jiná situace je, pokud jedete závody Free race na větší počet kol (nejvíce lze nastavit 60) - tady si pochopitelně při každé návštěvě boxů nechte opravit vůz dokonale.

NASTAVENÍ VOZIDEL

GEARS

Nejprve zvolte automatické nebo manuální řazení a pak se můžete vrhnout na převodové poměry. Posunovat můžete jednotlivé položky - tedy řadící stupně, nebo označit všechny stupně a posunout nahoru (vyšší akcelerace) nebo doprava (vyšší rychlost). Pokud se v tom příliš neorientujete, doporučuji výhradně druhou možnost, kde nemůžete nic zkazit. V zásadě platí, že vyšší akceleraci používáme tam, kde je trať členitější a s mnoha zatáčkami, zatímco vyšší rychlost tam, kde převládají rychlé úseky a rovinky. Někdy musíte najít ovšem kompromis mezi oběma extrémy, případně si vypomoci dalšími nastaveními na čele s doladěním přítlačné síly.

DOWNFORCE

Nastavení přítlačné síly vlastně doplňuje výše popsaná nastavení. A někdy můžete právě kombinovat zdánlivě neslučitelné položky - například nižší přítlačnou sílu a vyšší akceleraci, pokud je trať jasnými postupy „nepopsatelná" (má třeba jednu dlouhou rovinku, ale jinak spoustu zatáček). Nižší přítlačnou sílu nastavujte tehdy, chcete-li zvýšit rychlost na rovinkách na úkor stability vozu, vyšší přítlak v případě, že chcete, aby auto v zatáčkách dobře sedělo - rychlost na rovných úsecích bude pak ovšem menší. Samozřejmě můžete kombinovat i mezi předním a zadním přítlakem, je tu hodně možností k otestování nejlepšího řešení.

SUSPENSION

Tvrdší pérování (hard) použijte na kvalitních površích, zatímco měkké (soft) tehdy, bude-li se vám vůz zdát zbytečně „rozházený" i na rovných úsecích. Upřímně řečeno, ve většině závodů se vyplatí ponechat nastavení na střední pozici (medium), tak velké rozdíly mezi jednotlivými okruhy v *TOCA Race Driver* zase nejsou... Jasné výjimky jsou uvedeny v popisu tratí.

ANTI-ROLL

Toto nastavení bývá vysoce individuální a souvisí nejen s povrchem, s klopením zatáček a s vlastnostmi vozu, ale z velké části i se stylem vaší jízdy. Pokud se váš vůz přetáčí (při přetočení ztrácí zadní část vozu přítlačnou sílu a vůz má tendenci dostat smyk), přidejte v liště „front" nebo uberte „rear", pokud se nedotáčí (zadní část vozu má tendenci pokračovat rovně skrz zatáčku), přidejte v liště „rear" nebo uberte „front".

BRAKE BIAS

Toto nastavení určuje poměr mezi účinkem předních a zadních brzd. Často se při dolaďování kombinuje s nastavením anti-roll a výsledné nastavení mívá často i podobné účinky. Pokud prudce zabrzdíte ve vysoké rychlosti, váha se přenáší dopředu. Brzdy proto musí být vyvážené tak, aby respektovaly toto přenesení váhy. Vždy je lepší mít účinnější brzdy vpředu.

TYRES

Jen stručně - tady moc na výběr nemáte. Většinou použijete „slicks", v dešti „wets" a ve vlhku můžete (ale nemusíte) zkusit „intermediate".

PROFILY TRATÍ

A1 RING
(Rakousko, 4.3 km)

Proslulá trať, známá i z jiných závodních her, má nejnebezpečnější místa brzy po startu. Zatímco zde budete třikrát natvrdo brzdit, v závěru musíte jet naplno - včetně dvou dobře klopených ostrých pravých před cílovou rovinkou. Nastavte dobrou akceleraci a vyšší přítlačnou sílu.

ADELAIDE
(Austrálie, 3.2 km)

Pravoúhlé zatáčky mezi rychlými rovinkami. Velmi nebezpečná je zatáčka do cílové rovinky. Riskněte nastavit menší přítlak, ale pak jeďte zatáčky velmi opatrně, nebo větší přítlak a budete mírně ztrácet na rovinkách.

BATHURST
(Austrálie, 6.2 km)

Snad nejkrásnější okruh v celé hře, který míří nejprve do kopce (před zatáčkami v první půlce závodu stačí jen mírně přibrzdit a musíte je jet poměrně riskantně), z nejvyššího bodu se pak zřítíte střemhlav k cíli (jeďte naplno a prudce přibržďujte v několika ostrých zatáčkách). Nastavte vyšší akceleraci a střední přítlačnou sílu.

BRANDS HATCH GP
(Anglie, 4.2 km)

Velmi rychlý okruh, nebojte se na to šlápnout a před zatáčkami brzdit na poslední chvíli, budete se tak snadno dostávat před své soupeře. Nastavte více rychlosti na úkor akcelerace a nižší přítlak.

BRANDS HATCH INDY
(Anglie, 1.9 km)

Jednodušší varianta Brands Hatch GP, známá už z předchozích dílů *TOCA*. První dvě nepřehledné zatáčky na vrcholu kopce jeďte co nejriskantněji a snažte se vytlačit protivníky ze silnice. V táhlé pravé zatáčce před cílem bacha na smyk. Nastavte vyšší rychlost a nízkou přítlačnou sílu.

BRISTOL SPEEDWAY
(USA, 0.9 km)

Klasický „nascar" ovál, v obou obloucích trať trochu vynáší, takže uberte v nájezdu plyn nebo si mírně přibrzděte. Sledujte červenou šipku za svým vozem a braňte soupeřům v předjetí zablokováním průjezdu. Nastavte vyšší rychlost a vyšší či střední přítlačnou sílu, aby nedocházelo ke smykům a hodinám.

CANBERRA
(Austrálie, 3.9 km)

Poměrně úzká trať obehnaná mantinely, takže působí dost stísněně. Je zde mnoho pravoúhlých zatáček a dalších obtížných míst, takže blatníky vašeho vozu dostanou zabrat. V první půlce okruhu se dají šikany projíždět pod plynem, ve druhé jde do tuhého a musíte častěji šlapat na brzdu. Chce to vyšší akceleraci a střední přítlak.

CATALUNYA
(Španělsko, 7.6 km)

Nejdelší okruh ve hře, nádherný a nesmírně rychlý. Tady si můžete procvičit smyky a když už budete muset zabrzdit, tak až těsně před zatáčkou. Předjíždět soupeře „na brzdy" se dá na téhle trati přímo učebnicově. Nastavte vyšší rychlost a nižší přítlačnou sílu.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Změna kamery
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda, couvání
Křížek » Plyn
L2 » Ukazatel poškození on/off
R2 » Pohled dozadu
L1 » Řazení nahoru
R1 » Řazení dolů
Start » Pauza
Analogová páčka pravá » Řízení
Analogová páčka levá » Plyn a brzda (alternativní možnost)

DIJON PRENOIS
(Francie, 3.8 km)
Plynulá, super-rychlá trať s jednou dlouhou rovinkou. Je poměrně snadná a přehledná, neměl by vás potkat žádný neřešitelný problém. Nastavte nižší přítlačnou sílu.

DONINGTON
(Anglie, 4.0 km)
Klasický okruh, známý už z minulého dílu, zde ve verzi „long", a tedy i s velmi nebezpečnými vracečkami před cílem. Brzda i ruční brzda to jistí. Přestože je trať rychlá, je lepší nastavit spíš vyšší akceleraci, protože zatáčky jsou velmi ostré a potřebujete mít ve výjezdu z nich okamžité zrychlení.

EASTERN CRIEK
(Austrálie, 3.9 km)
Nepříjemná trať s mnoha šikanami a vracečkami. Rozhodně je lepší jet opatrněji, protože i ty zatáčky, které vypadají nevinně, vám mohou dát hodně zabrat. Nastavte si vyšší přítlak a hlavně „soft" pérování, povrch je nerovný.

FUJI (Japonsko, 4.5 km)
Jedna mimořádně dlouhá rovinka a táhlé zatáčky, po kterých to jede prakticky samo. Snadná trať, ale až na ni v šampionátu Elite spustí déšť, budete ji proklínat, protože její povrch se promění v kluziště. Za slunečného počasí volte nízkou přítlačnou sílu, v dešti se nestyďte nastavit pravý opak.

HOCKENHEIM LONG
(Německo, 6.8 km)
Okruh, známý z formule 1, má tři nebezpečné umělé šikany. První a druhá točí doprava, třetí doleva a ve všech třech případech včas a důrazně brzděte, jde o život. Vzhledem k tomu, že jinak jde především o dlouhé rovinky, nastavte vyšší rychlost a nižší přítlačnou sílu.

HOCKENHEIM SHORT
(Německo, 2.6 km)
Na úvod dvě nebezpečné pravé, zvlášť ta druhá je hodně nepřehledná. Je to technicky obtížná trať, proto si nastavte tvrdší pérování, vyšší přítlačnou sílu a větší akceleraci.

CHARLOTTE (USA, 2.4 km)
Výtečně klopený ovál, se slabšímu vozy nemusíte brzdit vůbec, se špičkovými jen občas. Malá přítlačná síla a vyšší rychlost je dobrá volba v nastavení vozu.

KNOCKHILL
(Skotsko, 2.1 km)
Na začátku se řítíte z kopce prudkými zatáčkami a prakticky naslepo. Úžasný pocit, ale buďte opatrní. Nejhorší ze všeho je vracečka před cílem, tu musíte jet skoro krokem, jinak si potykáte s mantinelem. Nastavení všeho někde kolem průměru - prostě zlatá střední cesta.

LAS VEGAS (USA, 2.4 km)
Je to klasický ovál, ale s malým vybočením, kde to vůz ve druhé části oblouku vynáší do mantinelu. Přesto můžete risknout nastavit nižší přítlačnou sílu.

MAGNY COURS
(Francie, 4.3 km)
Je to taková harmonika - dlouhé, rychlé rovinky jsou zakončeny nebezpečnými vracečkami. Budete mít pocit, že máte dobržděno a v zatáčce pak jdete do hodin: z vysokých rychlostí to chce opravdu poctivě šlapat na brzdu. Volba nastavení není jednoznačná, osobně bych doporučoval využít spíš rychlé rovinky a nastavit více rychlosti, malý přítlak a tvrdší pérování.

MANTORP PARK
(Švédsko, 3.1 km)
Zase jedna hodně dlouhá rovinka a spousta prudce řezaných šikan. Technicky náročný okruh, ale jede se docela dobře. Nastavte jednoznačně nízkou přítlačnou sílu.

MEXICO (Mexico, 3.9 km)
Ovál, který si na chvilku „odskočí" do několika nebezpečných šikan, přímo vražedná je především vracečka zhruba v polovině okruhu. Pokud ji nezvládnete, odjedete půl kilometru po trávníku a zastavíte se až o mantinel. Chce to více rychlosti a střední přítlačnou sílu.

MONZA (Itálie, 5.8 km)
Další notoricky známá trať se dvěma umělými šikanami, které dají zabrat. Přesto nastavte nízký přítlak a maximální rychlost, protože jinak je to víceméně rovina.

NORISRING
(Německo, 2.3 km)
Na konci cílové rovinky vracečka (chce to fakt dobře brzdit!), pak nepříjemná šikana a zase vracečka do cílové rovinky. Nic víc, ostatní je pěkná rovinka. Nízký přítlak, více rychlosti a tvrdší pérování.

NÜRBURGRING LONG
(Německo, 4.6 km)
Velmi nerovný okruh, na němž si auto dělá co chce (kde je německá pečlivost?!), ke všemu jsou tu táhlé nebezpečné zatáčky a šikany. Každopádně nastavte vyšší akceleraci a vyšší přítlačnou sílu.

NÜRBURGRING SHORT
(Německo, 2.4 km)
V podstatě platí vše jako v „long" verzi, ale můžete přidat trochu rychlosti na úkor akcelerace, protože složení zatáček je zde o něco vstřícnější.

ORAN PARK
(Austrálie, 2.7 km)
Také zde je poměrně nekvalitní povrch a smrtonosné táhlé zatáčky - jako by Oran Park vypadl Nürburgringu z oka. Při nastavení je důležitá především co nejvyšší akcelerace.

OSCHERSLEBEN
(Německo, 3.8 km)
Přehledné a rychlé šikany, velice plynulá a pohodová trať. Je nádhera zajet si ji na plný pecky s některým ze silných vozů třídy Elite. Dejte nižší přítlak.

OULTON PARK
(Anglie, 3.8 km)
Jediné nebezpečné místo je ostrá vracečka zhruba v polovině okruhu. I tato trať je notoricky známá z minulého dílu, takže si možná pamatujete, že je trochu nerovná. Nastavte střední přítlak a více rychlosti.

PHILLIP ISLAND
(Austrálie, 4.5 km)
Docela nepříjemná trať, která sice vypadá jednoduše, ale v každé zatáčce může přijít chyba a konec nadějí. Tenhle okruh vám nic nedá zadarmo. Doporučuji vyšší nebo střední přítlačnou sílu a více akcelerace.

ROCKINGHAM OVAL
(Anglie, 2.4 km)
S nízkou přítlačnou silou a vyšší rychlostí budete úspěšní na tomto jednoduchém oválu. Není třeba brzdit, ale do oblouků najíždějte precizně.

ROCKINGHAM ROAD
(Anglie, 4.2 km)
A podíváte se i dovnitř tohoto oválu - jde o velmi rychlou a poměrně technicky náročnou trať, ale když si ji zapamatujete, budete moci jezdit s velkým rizikem téměř neustále pod plynem. Střední nastavení přítlaku i převodovky.

SANDOWN
(Austrálie 3.1 km)
Je to vlastně takový obdélník se šikanami, kde budete často a poctivě brzdit. Pozor, povrch v zatáčkách poněkud vynáší. Nastavujte vyšší přítlak.

SEARS POINT (USA, 3.2 km)
Hned po startu se vrhnete v plné rychlosti doleva a tento manévr jako by předznamenal charakter tohoto okruhu, který je mimořádně rychlý. Přesto bych vedle nastavení převodovky na vyšší rychlost doporučoval spíš jen střední přítlak, abyste si mohli vychutnat super klopení zatáček na plný plyn.

SILVERSTONE
(Anglie, 3.6 km)
Další klasický okruh s jediným nebezpečným místem - ostrou vracečkou v polovině trati. Závěrečné zatáčky včetně táhlé do cílové rovinky jeďte naplno a bez brzd. Nastavte nízkou přítlačnou sílu, ale před zmíněnou vracečkou pak brzděte včas a důrazně!

T1 CIRCUS AIDA
(Japonsko, 6.0 km)
Skvělá trať, kde přímo cítíte, jak v táhlých a skvěle klopených zatáčkách auto táhne. Dejte přednost rychlosti a nižšímu přítlaku.

VALLELUNGA
(Itálie, 3.2 km)
Rychlý okruh s několika obtížnými místy. Dá vám zabrat především v závodech třídy Elite, kde jsou soupeři hodně dobří a vy budete muset riskovat. Chtělo by to vyšší přítlak a vyšší akceleraci.

VANCOUVER
(Kanada, 3.1 km)
Úzká trať s mnoha pravoúhlými zatáčkami. Musíte najít správný rytmus, pak se dá okruh jet poměrně svižně. Vzhledem k šířce vozovky se zde velmi špatně předjíždí, takže musíte být drzí a rvát se dopředu přes mrtvoly. Ať plechy lítají. Riskujte, smykujte. Bude vás to jistě bavit, je to rozhodně velmi zajímavý okruh. Nastavit vyšší akceleraci.

ZANDVOORT
(Holandsko, 4.3 km)
Nezapamatovatelná trať se spoustou nepříjemných šikan a vraceček. Špatně se hledá i nastavení vozu, osobně preferuji vyšší přítlačnou sílu a tvrdé pérování.

ZOLDER (Belgie, 4.2 km)
Při pohledu na mapku vypadá okruh jednoduše a plynule, ale zdání klame. Několik nevhodně klopených zatáček, poměrně nerovný povrch a nutnost jet naplno i tam, kde by se normální smrtelník šoural třicítkou - a je tu jedna z nejobtížnějších tratí ve hře. Protože nemá jasnou koncepci, nastavte vše na střední polohu nebo experimentujte podle stylu své jízdy.

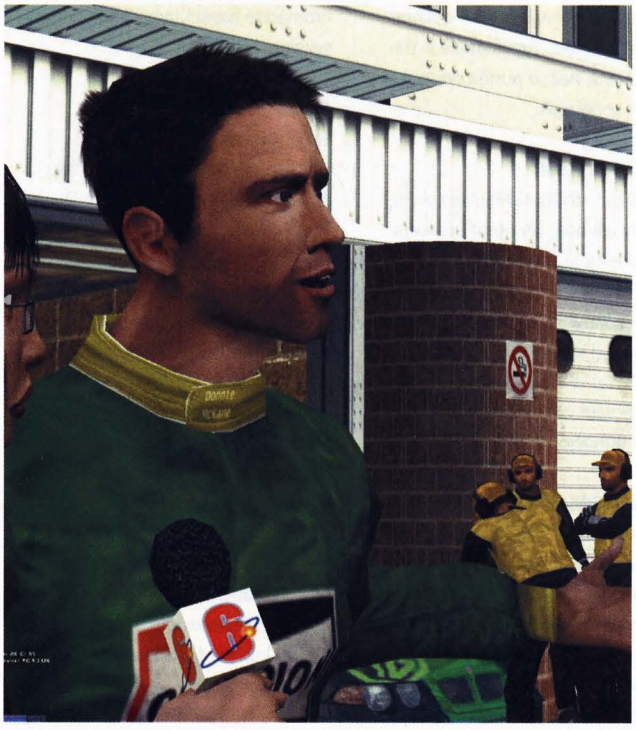
KARIÉRA

Ve všech závodech získává body prvních 6 prvních závodníků v cíli. O vítězství v celém poháru rozhoduje samozřejmě bodový součet. Takže - pokud se vám jeden závod ze šesti nepovede, nic tak hrozného se neděje (jestliže jste na desátém místě před posledním kolem a soupeři jsou v nedohlednu, není důvod neukončit závod, zajet do boxu nebo ještě jednoduše stisknout Start a v nabídce Retire from race).

1) ZÁVODY SUPER SPORTS
TOCA TOUR
Šest poměrně jednoduchých a z minulých dílů známých okruhů (Brands Hatch Indy, Oulton Park, Silverstone, Donington, Knockhill, Brand Hatch GP), takže pro zkušené harcovníky této závodní série to bude naprostá hračka. Navíc trapní protivníci jako by spíš couvali...

NEC
V Northern European Challenge si projedete 4 okruhy: Zolder a Oschersleben jednou, Mantorp Park a A1 Ring dvakrát. Ani tady nebudou soupeři ještě příliš zlobit, takže byste se měli prosadit i na poměrně obtížných tratích A1 Ring a Zolder.

SEC
Šampionát Southern European Challenge otevře i zakončí nádherný a rychlý okruh Dijon Prenois, jinak se mrknete ještě na bývalé okruhy F1 Magny Cours a Catalunye.



TipStation
100% návody pro PlayStation a PlayStation 2
CHEATOVÁ KARTA #004 TOCA RACE DRIVER

Vítězství v celém šampionátu je povinností...

ALFA GTV CUP

Posadíte se, stejně jako vaši soupeři, do Alfy Romeo a vydáte se do Itálie a Španělska (dvakrát Monza, Vallelunga a Catalunya). Vzhledem k tomu, že všichni mají díky vozům stejné značky shodné podmínky, ukáže se právě v tomto šampionátu, jak na tom doopravdy jste.

PACIFIC CHALLENGE

Fuji, T1 Circuit AIDA a Bathurst jsou tři okruhy tohoto šampionátu, všechny se jedou dvakrát. Se soupeři to už začíná být těžší, ne snad že by to byly nějaké hvězdy - spíš naopak. Časté bouračky a zmatky mohou ve finále připravit o vítězství právě vás. Takže, mějte oči otevřené a nemělo by vás vítězství minout.

AMERICANS SERIES

Po klasickém oválu (Bristol Speedway) si odskočíte do Mexika, pak do Vancouveru a uděláte toto kolečko ještě jednou. Především Vancouver vám může dát napoprvé zabrat, natrénujte si ho v testovací jízdě.

2) ZÁVODY POWER RACING TIER

DTM

Německé okruhy Hockenheim (short i long), Nürburgring, Oschersleben a Norisring doplňuje holandský Zandvoort, a právě ten dává v tomto seriálu asi nejvíc zabrat. V Norisringu budete muset povinně do boxu, doporučuji napálit začátek tak, abyste byli na konci prvého kola nejhůř třetí a hned po prvním okruhu odbočit do depa. Je to totiž rychlá trať a je lepší se se soupeři příliš nepotkávat.

V8 SUPERCARS CHALLENGE

Asi nejobtížnější podnik v této fázi kariéry. Navíc zde pojedete okruhy, které jste zatím neměli možnost poznat (Phillip Island, Adelaide, Eastern Criek, Canberra, Sandown) a jediný už známý (Bathurst). První opravdu těžká zkouška vašich nervů a řidičského umění - především Phillip Island a Canberra vás prověří dokonale. Trénujte, zapamatujte si tratě dřív, než se pustíte do souboje se soupeři.

EURO TOUR

Nejsnadnější turnaj této skupiny závodů, při němž se postavíte na start okruhů Rockingham Oval (dvakrát), A1 Ring, Rockingham Road, Brands Hatch Indy a Catalunya. Protivníci to moc neumí, nemělo by vám dělat problémy zvítězit s převahou.

AMERICAN ALL-STARS

A jsme na rychlých oválech v Americe (Charlotte, Bristol Speedway, Sears Point a Las Vegas), kde hodně záleží na startu, na drzosti při předjíždění a na precizních nájezdech do oblouků. Naštěstí ani zde nejsou soupeři neporazitelní, takže byste šampionát měli vyhrát celkem snadno.

3) ZÁVOD WORLD CHAMPIONSHIP

LOLA WORLD CHAMPIONSHIP

Na sedmi svým charakterem velmi rozmanitých okruzích (Brands Hatch GP, Fuji, Monza, Bathurst, A1 Ring, Bristol Speedway, Nürburgring Long) musíte předvést, co jste se v šampionátech nižších tříd naučili. Po vítězství v tomto šampionátu už uvidíte závěrečné titulky, protože končí dějový příběh (otevřou se vám však ještě závody Elite). Je to hodně obtížná zkouška, protože protivníci jsou kvalitní a o úspěchu či neúspěchu rozhodují maličkosti (třeba vyhnout se hromadné havárii nebo ji sám vtipně vyvolat...).

4) ZÁVODY ELITE

ELITE CHAMPIONSHIP

Dva seriály závodů (třída B a třída A), oba se odehrávají na okruzích Oulton Park, Vallelunga, T1 Circuit AIDA, Zolder, Oschersleben a Las Vegas. Do šampionátu si můžete vybrat kterýkoli z vozů, získaných během kariéry ve třídě B a ve třídě A. První dva závody jsou ještě poměrně lehké, soupeři nejsou až tak agresivní a pokud chcete pomýšlet na titul, měli byste je oba vyhrát. Pak totiž přijde peklo. I když pojedete absolutně bez chyb, soupeři vám budou neustále v patách (alespoň těch pár nejlepších). Paradoxně nejhorší zážitek si pak odnesete ze závěrečného jednoduchého oválu Las Vegas, kde jde fakticky o život. Hodně štěstí...

Milan Jablonský

CHEATOVÁ KARTA #004 TOCA RACE DRIVER

TipStation

CHEATY

Kódy zadávejte v bonusové obrazovce. V různých verzích hry fungují různé kódy, proto uvádíme několik možností. Vyzkoušejte je...

XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA - Všechna auta
QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP - Všechny tratě
QTRRDJ - Všechny šampionáty
LSDUXH - Všechny výzvy (challenge)
LQJFFA - Pro Race Driver tratě
SIM, VIBAKH nebo LJLZEL - Realistické ovládání
DAMAGE - Zvýšené poškození aut
IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL - Žádné poškození aut
CREDITS nebo XQIXCJ - Prohlédnutí titulků

TIPY

PRAVIDLA? ŽÁDNÁ NEJSOU
Nemusíte vždy závodit podle pravidel. Využívejte ostatní vozy, především v zatáčkách. Vždy je předjíždějte vnitřkem, můžete je tak vytlačit z tratě, což je nejen zpomalí, ale především vám výrazně zrychlí průjezd zatáčkou.

ZASTÁVKY V BOXECH
V závodech na pět kol MUSÍTE jednou do boxů. Když tam ostatní zajíždějí a vy jste na prvním místě, možná si říkáte, že si zvýšíte náskok a pak teprve navštívíte boxy. Chyba. Zajeďte tam ve třetím kole a poslední dvě zasvěťte stíhací jízdě. Také naslouchejte radám týmu - informuje vás o incidentech na okruhu.

SKVĚLÁ BOURAČKA
Zvolte testovací jízdu a vyberte třeba V8 auto. Na trati Bathurst krátce po prudké zatáčce doprava (má modré oplocení) můžete vyjet na kopec a udělat salto či se přetočit. Auto bude vypadat jako nikdy! Na stejném okruhu si můžete také vyzkoušet, kolikrát dokážete otočit své auto - na dlouhé rovince za první zatáčkou jeďte vpravo a narážte do malé překážky u oplocení.

BONUSY

Hra je sama o sobě postavena na odemykání, ale zde je výčet aut, která můžete získat v jednotlivých šampionátech:

AUTA, KTERÁ MŮŽETE ZÍSKAT BĚHEM KARIÉRY
BTCC:
ALFA ROMEO 147
LEXUS IS200
MG ZS
PEUGEOT 406
VAUXHALL ASTRA COUPÉ

DTM:
ABT-AUDI TT-R
MERCEDES-BENZ CLK-DTM
OPEL ASTRA V-8 COUPÉ

V-8 SUPERCARS:
FORD FALCON
HOLDEN COMMODORE

ALFA GTV CUP:
ALFA ROMEO GTV

PACIFIC CHALLENGE:
MITSUBISHI MIRAGE
SUBARU IMPREZA WRX
TOYOTA CHASER 2.0

AMERICAS SERIES:
CHEVROLET CAVALIER Z24
DODGE NEON HIGHLINE GT-R
DAIMLER CHRYSLER EAGLE TALON

EUROPEAN CUP:
TOYOTA SUPRA
LOTUS ELISE
CHEVROLET CORVETTE Z06

NORTHERN EUROPEAN CHALLENGE:
SAAB 95 AERO

SOUTHERN EUROPEAN CHALLENGE:
PROTON SATRIA GTI
DPRS T-230
SUBARU IMPREZA WRX

AMERICAN ALLSTARS:
CHEVROLET MONTE CARLO

LOLA WORLD CHAMPIONSHIP:
MARCOS MANTIS GT3
TVR TUSCAN
AC COBRA 212 S-C
DODGE VIPER GTS-R
NISSAN SKYLINE GT-R R34
TOYOTA SUPRA MK4

ELITE CHAMPIONSHIP - B:
DODGE CHARGER
MINI COOPER S
MITSUBISHI LANCER EVO VI GSR
AC COBRA MK4 CRS
CHEVROLET CORVETTE 1978
TVR TUSCAN R

ELITE CHAMPIONSHIP - A:
MARCOS LM 600
KOENIG C62
TOYOTA GT1
TVR CERBERA SPEED 12
MG LOLA LE MANS

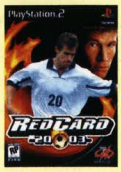
ODKAZY

Recenze - PSM2 8 (82/100)
Návod - TipStation 8

Red Card

Obujte si kopačky, oblečte dresy a tryskem na stadion, kde se právě vykopává! Snad fotbalová štěstěna bude stát při nás.

INFO



■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** PSM2 5 - 78/100

Zábavná fotbalová simulace s několika skvělými nápady.

Red Card je čistě akční fotbal, který vyžaduje úplně jiný přístup než ostatní klasické simulace. Budete tedy muset od základu změnit své návyky, protože čistou hrou zde opravdu ničeho nedosáhnete. Samozřejmě zde najdou uplatnění krásné kombinace na jeden dotek. Pokud se vám povede pěkná ulička, bude pro vás určitě znamenat výhodu. Když ale nebudete používat Boost, agresivní fauly a další podobné finty, nebudete mít šanci ani proti slabším soupeřům. Zde je pár rad jak na to.

Útok

Jako v každém jiném fotbale, i v *Red Card* je vaším hlavním cílem nastřílet co nejvíce branek. Pokud tedy budete bránit sebelíp, nikdy nedosáhnete základního cíle všech fotbalových mužstev světa. A tím je samozřejmě vstřelit více branek než váš soupeř.

Pokud už jste nějaký ten zápas odehráli, je vám zřejmě jasné, že se tady žádné velké umisťování střel konat nebude. Půjde tedy spíše o snahu dostávat se co nejčastěji do dobrých pozic a nepřestávat střílet. Základním předpokladem je dostat se s hráčem přímo před gólmana (obránce obcházejte pomocí kličky na L1 nebo skoku na R1). Potom už jen stačí z dostatečné vzdálenosti vystřelit (nesmíte být moc blízko) a modlit se. Gólmani totiž mají opravdu výborné reflexy a prostřelit je z bezprostřední blízkosti není nic jednoduchého. Pokud má váš tým dostatek energie, můžete se navíc pokusit o střelu s Boostem. V takovém případě hráč často skokem překoná posledního obránce a vypálí s maximální možnou razancí. Když se takovou střelu podaří umístit, má gólman jen malou šanci zabránit gólu.

Při útočení je důležité pokusit se využít agresivních faulů. Pokud totiž použijete agresivní faul s Boostem, máte šanci svého protihráče zranit. To znamená, že ho na několik cenných vteřin vyřadíte ze hry a uděláte si tak o něco více místa. Jeho spoluhráči totiž jeho pozici stále považují za zajištěnou a pro vás tak vzniká velmi zajímavý prostor. Pro pokus o zranění je příhodnou chvílí výkop brankáře. Stoupněte si k jednomu ze středních obránců a ihned po výkopu ho nemilosrdně sejměte. Pokud se vám ho podaří zranit a vzápětí získat míč, budete mít pořádnou výhodu.

Poslední důležitou radou týkající se útoku je využívání Turba. To musíte v průběhu zápasu využívat klasickým způsobem (podržení R2). Pokud se ale dostáváte do šance, je dobré použít dvojitého zmáčknutí R2. Když má váš hráč dostatek sil, tak pořádně zasprintuje a někdy se mu při tom podaří dokonce i odstrčit obránce.

Obrana

Bránění se vám v této hře může zpočátku zdát jednoduché. Díky širokému spektru nejrůznějších faulů totiž můžete protihráče relativně jednoduše obrat o míč. Pokud ale hrajete proti počítači, velmi rychle zjistíte, že zbrklé mačkání ○ a △ vás nikam nedovede. Stačí pár kliček, změn směru běhu a pokud to přeháníte se skluzy, je během několika vteřin protivníkův útočník za řadou vašich obránců (to je ta klasická zóna). Budete tedy muset začít přemýšlet a bránit pěkně s rozvahou.

Klíčové je vyčkat na správný okamžik a teprve když máte jistotu úspěšného zákroku, můžete se pokusit útočníka obrat. Také je vhodné vyhýbat se agresivním faulům v blízkosti pokutového území. Kolem něj totiž rozhodčí velmi rád píská fauly a počítač toho dokáže velmi efektivně využít. Pokud se tedy protivníkův útočník s míčem pohybuje v nebezpečné vzdálenosti od branky, používejte raději skluzy nebo klasické čisté obírání.

Taktéž se zbytečně nežeňte za míčem, který nemáte šanci udržet. Pokud totiž zároveň s vámi běží k míči protivníkův hráč, je výhodnější nechat ho sebrat míč a potom ho nemilosrdně sejmout. A nebo ho zfaulovat ještě dříve.

Standardní situace

Nedílnou součástí fotbalu jsou standardní situace. V *Red Card* sice nejsou nějak extra propracované, ale přesto mohou být velmi důležité. Ve vyrovnaných zápasech totiž mohou nejednou rozhodnout o vašem úspěchu či neúspěchu.

Pokud jde o přímý kop ze vzdálenosti do 30 metrů, je jednoznačným řešením střela. Když máte dost energie, tak rozhodně zkuste použít Boost (používá se stejně jako při střelbě ze hry). Díky němu má i špatně umístěná střela šanci na úspěch. Jindy je jediným řešením centr. Naběhněte si vybraným hráčem na hranici velkého vápna, pokuste se ho uvolnit a pak nacentrujte. Při střele z voleje můžete opět pro zvětšení šance na úspěch použít Boost.

Pokud jde o standardní situace zahrávané počítačem, s přímáky nic nenaděláte, ale při zahrávání rohů vás čeká pořádné napětí. Počítač je totiž zvládá velmi dobře a pokud se je nenaučíte bránit, máte problém. Hlavní je sledovat, kterého hráče má počítač označeného jako příjemce centru. Toho potom ihned po kopu sejměte skluzem. Musíte si ale dát pozor na další hráče, kteří si na volný míč mohou naběhnout.

Jakub Holý

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog nebo směrové šipky » Pohyb hráčem
Křížek » Přihrávka/přepínání mezi hráči
Kolečko » Střela/skluz
Čtvereček » Centr/přistřelení
Trojúhelník » Nahrávka do běhu/agresivní faul
L1 » Klička
L2 » Boost
R1 » Vyhnutí se faulu/čisté obrání o míč
R2 » Turbo

The Thing

V mrazivé Antarktidě zamořené nejrůznějšími zmutovanými potvorami nejlépe přežijete s naším kompletním průvodcem...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Computer Ar. ■ **RECENZE:** PSM2 9 - 87/100

Téměř dokonalá, ale každopádně brilantní adaptace filmové předlohy.

Americká základna

Hra začíná na zničené norské základně, kde se naučíte základní ovládání hry. Konkrétně v první misi se ani nemusíte bát napadení, protože se zde pouze učíte využívat svůj tým. Hned na začátku se dozvíte, že při pobytu venku máte jen omezený čas, jinak zmrznete (sledujte tmavě modrý ukazatel). Jděte tedy do malé budovy přímo před vámi, kde se opět rychle ohřejete. Vstupte do místnosti vlevo a hra vám vysvětlí, jak máte komunikovat s týmem.

Vaším prvním úkolem ve hře bude opravit napájení dveří, které vedou do komunikační místnosti. Jak vidíte, rozvaděč je hned vedle dveří a srší jiskrami (podobných rozbitých rozvaděčů jsou ve hře snad stovky, takže se je naučte hledat). Jděte k němu a uprostřed obrazovky se objeví symbol ruky, který vám naznačuje, že můžete něco udělat. Podržte tedy ◎ tak dlouho, než bude rozvaděč opraven. Až bude v pořádku, rozsvítí se na něm zelená kontrolka.

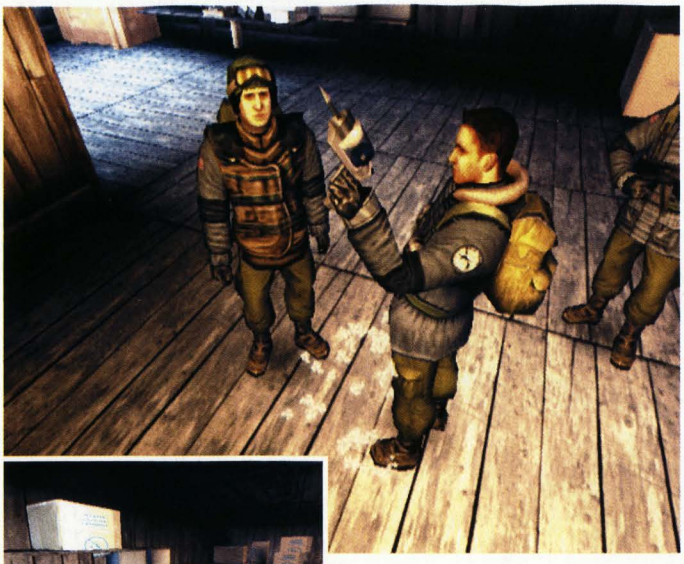
Nyní vejděte do malé místnosti, ve které budete nevyhnutelně zraněni explozí. Ta vám způsobí lehká zranění a umožní vám vyzkoušet si léčení v praxi. Jděte tedy k medikovi (ten má vždy čepici s červeným křížem), který vás automaticky uzdraví. Potom se můžete vrátit do komunikační místnosti, ve které najdete pistoli s několika zásobníky. Na stole je také velká krabice se symbolem samopalu. Když se k ní přiblížíte, tak se otevře a vy si můžete doplnit zásoby munice (podobné krabice se symboly zbraní obsahují vždy větší množství zásobníků).

Po doplnění munice vyjděte zpět na chodbu a exploze vám uvolní cestu dál. Přikažte všem členům týmu, ať vás nenásledují (zbytečně by se vám tam pletli). Proběhněte troskami až na konec chodby. Opatrně pokračujte troskami vlevo a dostanete se k zamčeným dveřím ošetřovny. Nyní budete muset najít klíč, který je schován v kráteru uprostřed základny. Běžte dál podél svítících tyčí, až dorazíte do kráteru. Vlevo najdete vstup do tunelu, kterým projdete až k jeskyni s vrakem létajícího talíře. Na stolku vedle něj leží hledaný klíč od ošetřovny. Vraťte se do kráteru a na poličce zhruba uprostřed najdete krabici s municí pro pistoli. Naberte si jí, co unesete, a vraťte se po označené trase k ošetřovně, do které se nyní automaticky dostanete.

Vraťte se pro ostatní členy týmu a doveďte je do ošetřovny. V té najdete hned vedle dveří, kterými jste přišli, hlavní rozvaděč elektřiny pro celou ošetřovnu. Pro vás je ale moc složitý, takže ho bude muset opravit technik. Naštěstí máte v týmu Burrowse, který takový úkol zvládne levou zadní. Stačí ho dovést k rozvaděči a nad jeho hlavou se objeví symbol nářadí. To znamená, že je vedle věci, kterou může opravit. Stačí zmáčknout ◎ a za chvilku naskočí elektřina.

Teď si můžete za světla celou ošetřovnu v klidu prohledat. Kromě několika dokumentů zde najdete také dávku adrenalinu, který dokáže velmi efektivně uklidnit vyděšeného člena týmu. Až dorazíte do rohu s mrtvolou, Weldon se při pohledu na ni psychicky zhroutí (zmáčkněte △ a v nabídce týmu uvidíte, jak se vyděšeně rozhlíží). Pokud je někdo v týmu vyděšený, musíte ho co nejrychleji uklidnit. V tomto případě bude stačit, když ho odvedete do vzdálenějšího rohu místnosti (zkontrolujte jeho stav v nabídce týmu). Tam ho nechte stát a vraťte se k počítači, který je na stole vedle mrtvoly. Aktivujte ho podržením ◎ a přečtěte si vzkaz, ze kterého se dozvíte kód dveří vedoucích do zadního skladu ošetřovny.

Jděte ke dveřím, které jsou zamčené na číselný kód. Použijte zadávací panel napravo od nich a dostanete se do zadního skladu. Ve skříňce nalevo od dveří si doplňte zásobu lékárniček. Potom doveďte Burrowse k rozvaděči, který je vedle dveří vedoucích ven. Až ho opraví, můžete si u magnetofonu v malé místnůstce poprvé uložit hru. Potom vyjděte z ošetřovny ven zadními dveřmi a pokračujte podél svítících tyčí směrem doleva. Zde najdete



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Přibližování a oddalování
Křížek » Střelba
Kolečko » Interakce s okolím
Čtveřeček » Použití aktivního předmětu
Trojúhelník » Nabídka týmu
L1 » Inventář
L2 » Úkrok doleva
L3 » Skrčení
R1 » Pohled z vlastních očí
R2 » Úkrok doprava
R3 » Nabití zásobníku

v troskách skladiště tělo jednoho z polárníků. Potom následuje krátká animace, ve které dostanete další instrukce.

Vaším posledním úkolem na této základně bude její likvidace. Doběhněte podél tyčí k vraku helikoptéry, u které hoří čtyři červené světlice. V této evakuační zóně najdete krabici, ze které musíte sebrat dvě nálože C4. První z nich umístěte na označené místo v ošetřovně (vedle rozvaděče, který opravoval Burrows) a s druhou se budete muset vrátit až do komunikační místnosti na druhé straně základny. Po jejím umístění doběhněte s celým týmem do evakuační zóny, ve které jste našli nálože.

Norská základna 1

Helikoptéra vás vysadí před norskou základnou, ve které by se měl nalézat tým Alfa. Nikdo z týmu však neodpovídá na rádiové volání. Vaším hlavním cílem tedy bude zjistit, co se s týmem stalo, a pokusit se zachránit jeho zbývající členy. Jděte k troskám budovy před vámi a uvidíte díru, kolem které probíjí elektrický proud. Potom pokračujte podél budovy a narazíte na cestu vyznačenou svítícími tyčemi. Podél nich se dostanete k zadním dveřím (bohužel jsou zablokované), vedle kterých najdete mrtvolu se samopalem a lékárničkou. Ty seberte a vraťte se podél tyčí ke vchodu, ve kterém hoří červená světlice.

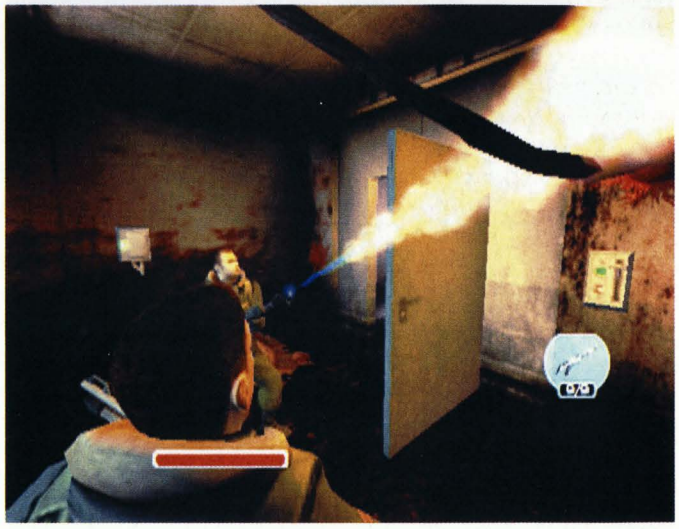
Pokračujte chodbou dál a po chvilce narazíte na rozbitý rozvaděč, který zvládnete opravit sami. Tím si otevřete dveře vedoucí do laboratoře. V té najdete vyděšeného a zraněného Cartera, který vás požádá o pomoc. Pokud se ke zraněnému přiblížíte dost blízko, můžete na něj automaticky použít lékárničku. Carter vám ale stále nebude důvěřovat, takže si ho budete muset získat. Pro začátek bude stačit, když mu dáte třeba pistoli s několika zásobníky. Potom mu řekněte, aby vás následoval, a běžte k hlavnímu rozvaděči laboratoře. Až ho Carter spraví, rozsvítí se světlo a vy si můžete u magnetofonu hned vedle uložit hru.

Teď laboratoř pořádně prohledejte. Najdete hasicí přístroj (budete ho potřebovat) a dveře zamčené na číselný kód. Pokud si chcete doplnit munici, střelte do jednoho z červených barelů v rohu laboratoře (z vlastního pohledu). Dostanete se do místnosti s krabicí munice do samopalu. Hned vedle leží letlampa s lahvičkou paliva. Nakonec se vraťte do laboratoře a použijte terminál

kamerového systému, který najdete na stole vedle počítače a magnetofonu. Kamerou otočte doprava a přibližte si pohled na malou nástěnku. Na té je kód, pomocí kterého budete moci otevřít zamčené dveře.

Po zadání kódu se dostanete do místnosti s obdélníkovou dírou vykopanou v ledu. Najdete zde vojína Cruze, kterému můžete dát samopal s několika zásobníky. V rohu místnosti leží mrtvola, od které získáte klíč od skladiště. V dalším rohu najdete chodbu vedoucí k rozbitému ovládacímu panelu, který budete potřebovat. Přiveďte k němu Cartera a nařiďte mu, ať ho spraví. Potom následuje animace, ve které vidíte, jak venku přestává plotem probíjet elektřina.

Nyní vás tedy čeká postup k uvolněné cestě do základny. Ven běžte stejnou cestou, kterou jste se dostali dovnitř. U rozbitého světla vás ale napadne několik malých Věcí, se kterými si naštěstí lehce poradíte. Pokud mají vaši členové týmu



zbraně s dostatkem munice, nemusíte ani vystřelit. Po odražení útoku vejděte do malého skladiště, které je naproti rozbitému světlu. Uvnitř najdete munici do pistole a ve skříňce několik granátů. Prostřílejte se ke dveřím ven a uhaste oheň, který kolem nich hoří. Potom vyběhněte na mráz a pokračujte k díře vedoucí do nitra základny.

Norská základna 2

Dostali jste se do nitra základny. Nejprve dorazíte k malé chatrči, vedle které vidíte vysokou anténu. Uvnitř najdete magnetofon na ukládání hry. Kousek od chatrče vidíte větší budovu, ke které vede značená cesta. Běžte k ní a napravo od vchodu uvidíte hromadu dřevěných beden. Ty budete muset rozstřílet (o-

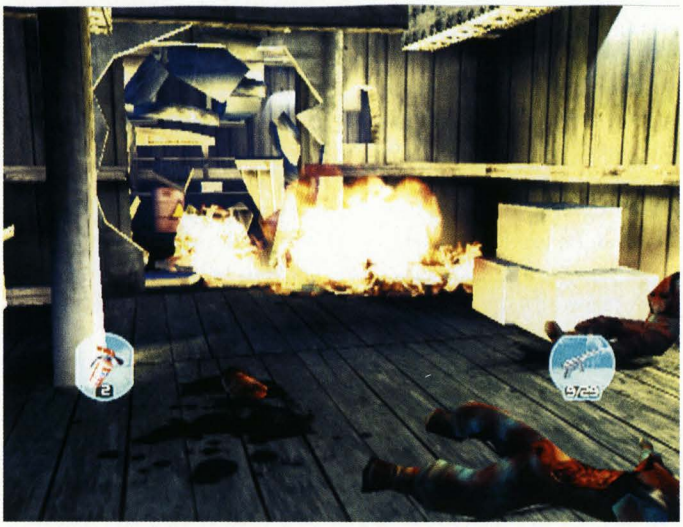
pět z vlastního pohledu), protože je za nimi schován rozbitý rozvaděč. Po jeho uvolnění nařiďte Carterovi, aby ho spravil. Potom běžte ke dveřím, které otevřete pomocí ovládacího panelu na stěně vlevo.

Uvnitř konečně najdete Pierce, který je velitelem týmu Alfa. On vám ale nevěří, protože zná schopnost Věci napodobovat své oběti. Budete mu tedy muset dokázat, že nejste infikován. Seberte klíč, který leží na stole vedle Pierce, a na stole za ním najdete dvě náplně pro plamenomet. Potom jděte ven a pokračujte po značené cestě mířící směrem doprava od chatrče s anténou. Po pár metrech uvidíte skupinku malých buněk, mezi kterými na vás číhá několik malých Věcí. Nejprve se prostřílejte k poslední buňce vlevo vzadu. Až na ní Carter opraví rozvaděč, uvnitř najdete dvě krabice s municí pro samopal a pistoli.

Po doplnění munice prohledejte okolí, dokud nenajdete trosky malé budovy stojící na kůlech. Uvnitř leží mrtvola a vedle ní je truhla s krevními testy. Otevřete ji a seberte všechny tři testy, které leží uvnitř. Potom se vraťte do velké budovy, ve které na vás čeká Pierce. Následuje animace, ve které dojdete k docela nepříjemnému zjištění. Carter i Cruz jsou totiž Věci. Okamžitě na vás zaútočí a vy je budete muset zabít. Nejprve do nich střílejte ze samopalu, dokud nebude zaměřovač kolem nich červený. Potom na ně musíte použít oheň, protože ten jediný je může zničit (Pierce má plamenomet, takže je dodělá za vás). Nyní tedy máte za sebou první setkání s velkými Věcmi, kterých si ještě pořádně užijete. Seberte zbraně, které po nich zůstaly, a vyměňte Piercův plamenomet za pistoli. Potom vyběhněte ven z budovy, kde vás čeká přechod do další úrovně.

Norská základna 3

Tato úroveň začíná na strážní věži, ve které najdete Pace. Dejte mu několik zásobníků do samopalu a doplňte si jejich zásobu z krabice na stole. Z vedlejší krabice si vezměte nějaké granáty a nezapomeňte na



baterku, která se může ve tmě hodit (je mnohem praktičtější než světlice). Potom jděte ven a seběhněte po schodech na zem. Když se rozhlédnete, tak uvidíte značenou cestu, po které se dostanete k velké budově. Abyste se dostali dovnitř, musí Pace opravit rozvaděč na stěně vlevo od vchodu. Při této opravě ho ale budete muset krýt palbou, protože na něj zaútočí několik malých Věcí.

Uvnitř vás čeká menší přestřelka, která Pace docela rozhodí. U kulečníkového stolu se od této chvíle bude vždy bát, takže ho radši rychle odveďte někam dál. V chodbě za společenskou místností najdete další rozbitý rozvaděč. Až ho Pace opraví, můžete projít dveřmi vpravo do velké jídelny, ve které najdete Williamse (zdravotník se bude hodit). Ten je ale k smrti vyděšený a rozhodně se nedá říci, že by zrovna sršel důvěrou. Tu si budete muset získat zabitím tří velkých Věcí, které se potulují v bezprostředním okolí. Když se o kousek vrátíte, uvidíte animaci, ve které pronikne do chodby před jídelnou první z nich. Nemáte jinou volbu, než ji nemilosrdně rozstřílet a potom spálit. Po jejím zabití můžete konečně v klidu prohledat jídelnu. Kousek od dveří najdete počítač. Rozstřílejte bedny vedle něj a objevíte omračovací pistoli. Další zajímavé věci najdete v kuchyni. Po zastřelení dvou malých Věcí zde objevíte krabici s plamenometem, nějaké náplně a velmi cenný krevní test. Také je zde magnetofon, na který si poprvé v této úrovni můžete uložit hru.

Nyní se můžete pustit do souboje se zbývajícími Věcmi v této budově. Jděte do dveří, které první velká Věc prorazila, a dostanete se do obytné části budovy. Pokračujte dál a obě velké Věci si vás najdou. Potom si můžete místnosti kolem v klidu prohledat. V jedné z nich najdete hromadu dřevěných krabic, pod kterými se skrývá krabice s brokovnicí (bedny musíte samozřejmě rozstřílet). Ve vedlejší místnosti je potom malá krabice s náboji.

Vraťte se k Williamsovi, který vám od nynějška bude důvěřovat. Po tom, co vám poskytne lékařskou pomoc (pokud ji potřebujete), se rozeběhne do společenské místnosti, ze které vedou dveře k vysílačce. Zde si nejprve doplňte munici do brokovnice (pokud nemáte plnou zásobu, tak na stěně najdete skříňku s lékárničkami). Potom se rozhlédněte kolem a na stěně si určitě povšimnete rozbitého rozvaděče. Pace ho naštěstí dokáže opravit během několika vteřin. Nyní už vám nic nebrání v uložení hry na magnetofon vedle vysílačky. Potom jděte k mikrofonu a pokuste se vysílačku použít. Jedinou odezvou je bohužel útok několika malých a velkých Věcí vedený směrem ze společenské místnosti. Po jeho odražení běžte s oběma členy týmu do kuchyně, kde objevíte otevřené dveře. Vyjděte ven a čeká vás další úroveň.

Norská základna 4

Stojíte uprostřed místnosti plné krve a vaším úkolem bude najít nouzovou vysílačku. Doporučujeme nejprve navštívit místnost přímo naproti vám. V té najdete spoustu lékárniček a munice, která se bude rozhodně hodit. Zkontrolujte výzbroj členů týmu a otevřete druhé přístupné dveře. Těmi se dostanete do malé místnosti plné Věcí. V tomto stísněném prostoru si při boji nezapomeňte dávat pozor na střelbu svých kolegů, kteří by vám mohli ubrat více zdraví než protivníci. Až budou všechny ty potvory mrtvé, nechte Pace opravit rozvaděč napájející třetí dveře v hlavní místnosti.

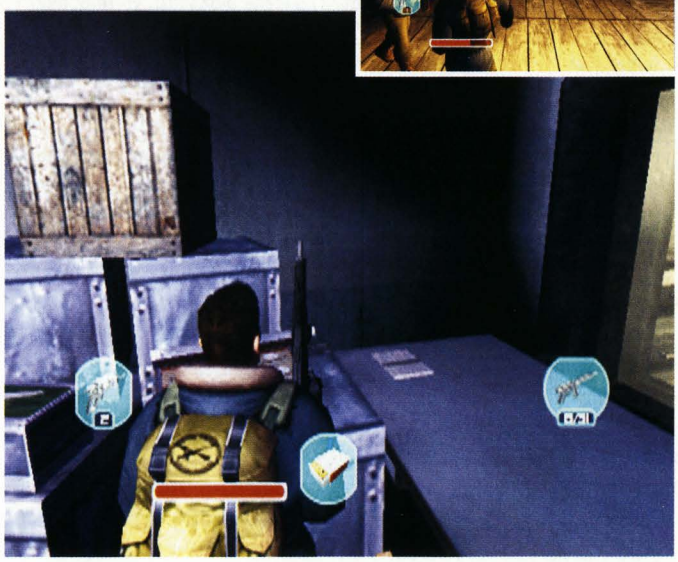
Projděte do poslední místnosti této budovy. V té si můžete napravo od dveří uložit hru. Zavřete dveře a jděte do rohu, ve kterém vidíte na stěně šedou otevřenou skříňku. V té byla původně nouzová vysílačka, kterou někdo evidentně odnesl. Po tomto zjištění začnou vaši společníci křičet, že vidí přibíhat Věci. Ty začnou dovnitř skákat oknem, takže musíte zaujmout co nejvhodnější střeleckou pozici, za které je budete moci hned po dopadu střílet. Až útok ustane, můžete otevřít dveře do centrální místnosti, ve které už budou další malé Věci. Další vlny útoků se postupně povalí ze všech tří velkých rozbitých oken. Nejjistější bude zaujmout postavení u dveří vedoucích z budovy. Zde vám totiž žádné Věci nemohou vpadnout do zad.

Ty pravé problémy ale začnou, až postříláte všechny malé Věci. V tu chvíli totiž uslyšíte bušení na dveře, kterými dovnitř za chvíli vtrhnou dvě velké Věci. A s těmi opravdu žádná sranda nebude (po jejich rozstřílení je nezapomeňte spálit). Po jejich likvidaci vyběhněte ven a uvidíte utíkat jednoho z norských polárníků. Bohužel to byl on, kdo sebral nouzovou vysílačku. Před pronásledováním ale běžte do skladiště a doplňte si zásoby munice. Potom vyjděte ven a běžte směrem, kterým utíkal Nor.

Meteorologická stanice 1

Při pronásledování tajemné postavy dorazíte až k rozlehlé meteorologické stanici. Pronásledovaný bohužel zmizí ve velkém skladišti, do kterého se bez klíče nedostanete. Jedinou přístupnou budovou je na počátku menší skladiště napravo od stanice. Dveře v přízemí jsou zamčené, takže budete muset vyběhnout po vnějším schodišti do prvního patra, ve kterém už na vás čeká několik malých Věcí. Po krátké přestřelce vás čeká další nepříjemné překvapení. Williams je totiž Věc a pokusí se vás napadnout. Pokud si ale včas všimnete jeho přeměny, nebudete mít s jeho likvidací výraznější problémy. V prvním patře najdete u schodiště na střechu krabici se zásobníky do samopalu.

Nechte Pace uvnitř a sami vylezte na střechu. Tam najdete větrací otvor, kterým na vás vyskočí malá Věc. Seskočte otvorem dovnitř a dostanete se do nízkého prostoru mezi stropem a střechou. V podlaze uvi-



díte dva větrací otvory vedoucí do místnosti pod vámi. Prostřelte ten bližší, skrčte se a dojděte k němu. Z pohledu vlastních očí zamiřte na jeden z mnoha červených barelů v místnosti pod vámi a střelte do něj. Následující exploze by měla zabít dvě velké Věci, které tam na vás čekaly. Potom seskočte dolů a postřílejte zbývající malé Věci. Následně skladiště prozkoumejte a v jedné krabici najdete klíč. Dojděte pro Pace a spolu s ním se vydejte k velké věži, na které uvidíte tajemnou postavu zabíhající do věže na střeše.

Uvnitř postřílejte malé Věci v chodbě u vchodu a prohledejte skříňky, ve kterých je několik zajímavých věcí. Potom pokračujte dál a v první velké místnosti si můžete konečně uložit hru. To se bude určitě hodit, protože po vstupu do další místnosti se Věc vyklube i z Pace, kterého musíte bez milosti zastřelit. Jeho zbraň vám bohužel bude výrazně chybět. Pokračujte dál a jděte do poslední místnosti v přízemí. Po vašem vstupu tam sice vypukne rozsáhlý požár, ale vzápětí bude uhašen automatickým protipožárním systémem. V místnosti najdete kromě několika číhajících malých Věcí také munici, pro kterou se sem můžete v budoucnosti vracet. Nejdůležitější je ale klíč, který najdete v nejvzdálenějším rohu.

Vraťte se do předcházející místnosti a vyběhněte po schodech do prvního patra. Zde vás čeká nelehký boj s jednou velkou a několika malými Věcmi. Mezi těmi budou poprvé také plivači, kteří na vás budou plivat zelený sliz. Ten vás nejen zraní, ale také pořádně zpomalí. Po likvidaci všech Věcí v místnosti jděte na zakrvácené toalety nalevo od

schodiště. Uvnitř vás čeká další velká Věc, kterou zde velmi lehce zatlačíte do rohu a upálíte. Po její likvidaci se na stolu u schodiště objeví tři plivači, se kterými si ale bez podpory jejich větších kolegů snadno poradíte. Nyní už vám nic nebrání, abyste vystoupili po schodech na střechu, kde najdete observatoř a uvnitř Pierce. Po jeho sebevraždě seberte z bedny vedle něj odstřelovačku a dva zásobníky. Potom se můžete u monitoru pokochat pohledem na obrovskou kosmickou loď, které leží v kráteru nedaleko meteorologické stanice.

Z observatoře seběhněte na střechu, kde najdete tři barely blokující přístup na spadlou anténu. Z dálky do jednoho z nich střelte a po explozi přelezte na ochoz velkého skladiště. Pokračujte směrem doprava a po oběhnutí celé budovy vyběhnete po šikmé rampě na úroveň nejvyššího patra. Zde se dostanete větracím otvorem dovnitř.

Meteorologická stanice 2

Ihned po vstupu dovnitř vás čeká první pořádná akce. Najdete totiž Collinse, který je obklíčen několika Věcmi. S těmi malými si určitě poradíte velmi rychle, ale je zde také jedna velká, která spotřebuje o něco více olova. Až bude vzduch čistý, opravte rozvaděč na pravé stěně kanceláře, ve které se Collins schovává. V hale se rozsvítí světla a vy si můžete jít promluvit s Collinsem. Po rozhovoru mu dejte nějakou vhodnou zbraň (brokovnici nebo samopal) a ve skříňce vedle dveří si doplňte zásobu lékárniček.

Vyjděte zpět do haly a seběhněte do přízemí. Zde řekněte Collinsovi, ať opraví rozvaděč vedle hlavy obrovského vrtáku, který visí napříč celou halou. Vzápětí vás ale napadne početná skupina malých i velkých Věcí, se kterými si opravdu užijete. Hlavně se při boji snažte držet blízko Collinse, který by mohl potřebovat vaši pomoc. Také vás bude moci krýt, až budete plamenometem likvidovat velké Věci.

Po opravě rozvaděče se uvolnila cesta z ochozu na vrták, po kterém můžete vyběhnout až na kovovou konstrukci pod střechou. Po té se dostanete na strop kanceláře, vedle které jste poprvé spatřili vnitřek skladiště. Do kanceláře seskočíte velkou dírou ve stropu. Uvnitř najdete na stole vedle počítače magnetickou kartu, která zde slouží jako klíč. Vyběhněte z kanceláře do haly a seběhněte zpět do přízemí. Zde můžete pomocí karty otevřít dveře, které vedou ke schodišti do podzemí. Vedle schodiště je také stojan s magnetofonem, na který si můžete uložit hru. Ještě před vstupem do podzemí vám ale doporučujeme doplnění munice, protože se už zpět nevrátíte.

Seběhněte po schodech do podzemního tunelu a z Collinse se vyklube další Věc. Až ho upálíte a vezmete si zpět jeho zbraň, můžete pokračovat tunelem dál. Doporučujeme vám vzít si do ruky lékárničku, protože vás čeká opravdu velmi tuhý souboj. Za dveřmi na konci chodby je totiž velká místnost, ve které na vás už čeká obrovská Věc s mnoha smrtícími chapadly.

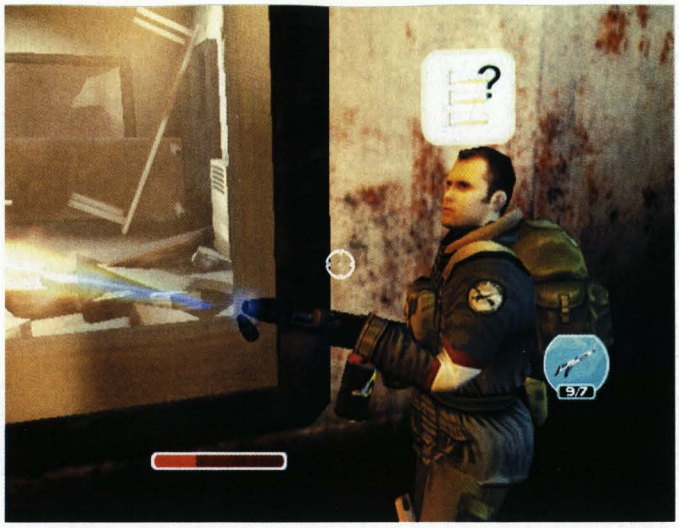
Nejprve zaběhněte za světlou zástěnu vlevo. Za ní je totiž na zemi podivná Věc, která za chvíli začne rodit spoustu malých Věcí. Stačí jedna rána brokovnicí a vaše šance budou v následujícím souboji o poznání vyšší. Kolem obrovské Věci se neustále pohybujte, protože její hlavní útok je opravdu smrtící. Doporučujeme nejprve se zbavit malých chapadel, které má na úrovni země. Až budou všechna chapadla rozstřílená, začněte útočit na hlavu, ze které se za chvilku vyklube lidské tělo. Po jeho objevení musíte na Věc použít plamenomet, který ji může jako jediná zbraň zabít. Během finální fáze se ale v jednom z rohů místnosti objeví klubko chapadel, které po vás půjdou. Je zbytečné je ničit (stojí to spoustu munice), protože vaším hlavním cílem je obrovská Věc. Po jejím upálení opravte rozvaděč nalevo od mrtvoly obrovské Věci a utečte ke kovovému poklopu.

Pyron 1

Dostali jste se do tajné výzkumné stanice, ve které lidé evidentně zkoumají Věc už velmi dlouho. Podívejte se doprava a uvidíte místnost plnou páry. Jděte směrem k ní a ze sloupu uprostřed místnosti na vás začnou vyskakovat malé Věci. Stoupněte si ke dveřím do místnosti a pěkně si je brokovnicí vychutnávejte (zblízka je dostanete na jednu ránu). Potom vejděte dál do místnosti, ve které vás čeká další útok, tentokrát ale vedený ze dvou stran. Stoupněte si tedy do rohu napravo od dveří a všechny malé útočící Věci postřílejte.

Až bude kolem klid, pokračujte do chodby na druhé straně místnosti a dveřmi vlevo se dostanete do kontrolní místnosti. Ve stěně vpravo je polička s magnetofonem na ukládání hry. Potom se rozhlédněte po místnosti a přečtěte si zprávu v počítači. Z ní se dozvíte přístupový kód do líhně. Nyní už zbývá jen otevřít tlačítky dveře 2, 3 a 4. Vraťte se zpět na chodbu a vydejte se směrem, ze kterého jste přišli. Na chodbě narazíte na velkou Věc, kterou jste vypustili ze dveří číslo 3. Zabijte ji a pokračujte až ke dveřím 2 a 3. V těchto místnostech najdete několik zajímavých věcí (v místnosti číslo 2 nejprve použijte hasící přístroj na plameny v podlaze). Kromě paliva pro plamenomet je to hlavně granátomet a krevní test.

Vraťte se ke kontrolní místnosti a na dveře naproti použijte číselný kód, který jste vyčetli z počítače. Pokračujte dlouhou chodbou až do líhně, která je plná malých Věcí. Bedlivě ji prozkoumejte, protože v jedné chodbě je krabice s náboji do samopalu. Na druhém konci líhně je malá místnost, ve které budete muset zničit další velkou Věc. Po její likvidaci v této místnosti zmáčkněte tlačítko, kterým aktivujete nouzový hydraulický obvod. Běžte zpět do kontrolní místnosti, ve které nyní můžete otevřít dveře číslo 1. Těmi se dostanete do velké přípravny, kterou projdete do druhé části stanice.



Pyron 2

Ve druhé části stanice vás hned v první velké místnosti čeká další velký souboj. Kromě několika malých Věcí zde narazíte také na dvě velké, které jsou velmi nebezpečné. Při tomto boji se hlavně neustále pohybujte, protože by vás mohli zasáhnou plivači a zpomalení jejich slizem by vám velmi znepříjemnilo manévrování. Po vyčištění místnosti si ve skříňce na stěně doplňte zásobu lékárniček, kterých už určitě nemáte nazbyt.

V malé místnosti na tomto patře najdete Price a vedle něj na stole nějaké náplně do plamenometu a letlampy. Pricovi dejte nějakou zbraň (potřebujete jeho důvěru) a jděte s ním do hlavní místnosti, ve které může opravit rozvaděč dveří vedle vchodu. Ze těmi se skrývá malý sklad s cennou municí do samopalu a brokovnice. Musíme vás ale upozornit, že zde najdete podstatně menší zásoby, než na jaké jste byli zvyklí. Nakonec vejděte do poslední místnosti v patře, postřílejte v ní několik malých Věcí a seběhněte po schodech do kontrolní místnosti, ve které je magnetofon na ukládání hry.

Z kontrolní místnosti pokračujte dolů a v nejnižším patře rychle zastřelte Věc na stěně vlevo. Projděte dveřmi a na konci krátké chodby najdete Parnevika. Zdravotník se hodí vždycky. Bude vhodné svěřit mu nějakou zbraň, protože vás v tomto testovacím komplexu čeká několik hladových Věcí. Vraťte se do kontrolní místnosti, kde jsou tlačítka ovládající dveře v komplexu pod vámi. Můžete buď otevřít všechny najednou, nebo postupovat systematicky od nejvyšších čísel a střílet Věci v jednotlivých buňkách odděleně. Musíte si ale dát pozor, abyste předčasně neotevřeli dveře číslo 2. Za nimi je totiž doktor Faraday, ke kterému nesmíte pustit Věc z buňky číslo 3. Ta by se s ním totiž nepárala a vy byste nemohli splnit svůj úkol.

Až budou všechny Věci v komplexu mrtvé, můžete konečně otevřít dveře číslo 2 a doběhnout pro doktora Faradaye. Nyní bude vaším úkolem doprovodit ho k východu ze stanice. Už při cestě testovacím komplexem ale potkáte malé Věci vyskakující z opravdu nechutných rodidel. Další skupinka Věcí na vás už čeká v hlavní místnosti. Snadno si s nimi ale poradíte. Při dalším postupu si budete muset dávat pozor na Price, který bude mít tendence zhroutit se. Naštěstí už vás nečeká dlouhá cesta. Stačí prostřílet se na konec chodby za přípravnou a můžete si vychutnat další překvapivou animaci. Děj hry se konečně rozjíždí naplno.

Strata 1

Vzbudíte se na operačním stole a u sebe samozřejmě nemáte žádnou zbraň. První, co musíte udělat, je v malé oddělené místnosti zpravit rozvaděč. Nyní můžete otevřít dvoje dveře, které ze sálu vedou. Nejprve se ale pořádně rozhlédněte a udělejte si obrázek o vaší situaci. Jasně největším nebezpečím je velká Věc, která střeží hlavní chodbu. Budete se jí muset zbavit docela neobvyklým způsobem. Až půjde směrem od dveří na sál, tak ty dveře otevřete a schovejte se za operační stůl. Za ním počkejte, až Věc opět přijde ke dveřím a všimne si vás. Ve chvíli, kdy začne stůl obíhat, tak ho vy musíte oběhnout z druhé strany, vyběhnout ze sálu a rychle za sebou zavřít dveře. Nyní jste na chodbě vy a máte konečně prostor na manévrování.

Kousek od dveří leží na zemi mrtvý voják, u kterého najdete dva zásobníky do samopalu. Seberte je a pokračujte chodbou ke stolu s počítačem, který po vašem přiblížení exploduje. Na bednách vedle stolu je třetí zásobník. Teď se vraťte ke dveřím na operační sál a před sebou uvidíte prosklené dveře, vedle kterých je rozbitý rozvaděč. Spravte ho a vejděte do sterilizační komory. Zde najdete zdravotníka jménem Falchek, který má u sebe samopal bez nábojů. Dejte mu zásobníky, které jste našli, a řekněte mu, ať vás následuje. Vraťte se do chodby a jděte směrem k jejímu druhému konci. Tam na vás vyskočí jedna malá Věc, se kterou si Falchek v klidu poradí. Opravte rozvaděč na stěně a otevřete dveře do postranní chodby (neotvírejte dveře, za kterými vidíte dalšího zdravotníka). Zde vejděte do místnosti vpravo a ze skříňky na stěně si vezměte všechny lékárničky, které v ní najdete. Na stole uprostřed místnosti si můžete uložit hru.

Nyní vás čeká druhé kolo honičky s velkou Věcí. Otevřete jí dveře a nechte ji vyběhnout na chodbu. Musíte manévrovat tak, abyste se i s Falchekem dostali do operačního sálu a mohli velkou Věc zavřít na chodbu. Potom otevřete druhé dveře a nechte Falcheka postřílet malé Věci, které na vás vyběhnou. Opravte rozvaděč a otevřete další dveře, za kterými najdete místnost se zraněným Dixonem. Falchek ho automaticky uzdraví a vy máte v týmu konečně technika.

Vraťte se na sál a počkejte na chvíli, až bude velká Věc zacházet za roh chodby. Potom otevřete dveře a řekněte Dixonovi, ať opraví rozvaděč hned naproti dveřím ze sálu. Až se před vámi otevřou dveře do arzenálu, proběhněte i s oběma členy týmu rychle dovnitř a zavřete za sebou dveře. V malém skladišti najdete na policích samopal, pistoli a hlavně plamenomet. Také jsou zde nějaké náplně a zásobníky. Dixonovi svěřte pistoli a sami si vezměte do ruky samopal. Nyní bude rozumné běžet do místnosti, ve které si můžete podruhé uložit hru. Cestou si díky plamenometu lehce poradíte s Věcí, která vám nadělala tolik starostí.

Vraťte se na hlavní chodbu a pokračujte k proskleným dveřím, za kterými stojí zdravotník v bílé kombinéze. Otevřete dveře a zdravotník za několik vteřin zmutuje. Začněte do něj střílet ihned po začátku mutace a nebudete s ním mít žádné problémy. Pokračujte do dveří vlevo, kde uvidíte v chodbě funkční bezpečnostní bránu. Bohužel je nastavena na vaši DNA, takže jí nemůžete projít tak snadno jako v arzenálu. Pokud se o to pokusíte, bude spuštěn poplach a přivolaná speciální jednotka vás bez milosti zastřelí. Budete tedy muset paprsky deaktivovat kombinací vypínačů na stěně vpravo. Stoupněte si před ně a zmáčkněte nejdřív vypínač úplně vlevo a potom ten úplně vpravo. Nyní se můžete vrátit pro své kolegy a spolu budete pokračovat do velké místnosti s několika celami.

Uvnitř musíte nejprve postřílet několik útočících malých Věcí. Potom vyběhněte na ochoz u cel a postřílejte další malé útočníky. Prohledejte cely (ty zavřené neotvírejte) a v jedné z nich uvidíte vstup do klimatizace. Střelte do něj a řekněte Dixonovi s Falchekem, aby vás nenásledovali. Klimatizací se dostanete na ochoz nad místností se dvěma velkými Věcmi. V krabici na konci ochozu seberte dva zápalné granáty a připravte se na rychlou akci. Seskočte dolů a rychle běžte ke dveřím na chodbu. Otevřete je a vyběhněte z místnosti ven. Velké Věci vás z místnosti pronásledovat nebudou a s těmi malými si poradíte. Běžte k otevřeným dveřím a do obou velkých Věcí střílejte tak dlouho, dokud nebude zaměřovač kolem nich červený. Potom je nalákejte ke dveřím a v klidu je usmažte.

Po vyčištění místnosti doběhněte pro Dixona, který musí opravit rozvaděč napájející počítače. Potom už jen stačí počítač použít a dozvíte se číselný kód výtahu, kterým opustíte tuto úroveň.

Strata 2

Hned na začátku této úrovně vás čeká souboj se strážemi, které vás napadnou u výtahu. Naštěstí vám automaticky přibude nový člen týmu Fisk (mohli jste ho osvobodit v předchozí úrovni), takže by neměli mít šanci. Vejděte do chodby, ze které vyběhli, a na chvilku se spustí poplach. Nepokračujte ale chodbou dál. Místo toho se otočte a běžte do chodby na druhé straně. V té vás po zaběhnutí za roh napadne několik dalších vojáků. I přes tuto drobnou komplikaci se ale nakonec dostanete do velké místnosti, ve které najdete v rohu skříňku s lékárničkami. Na ovládacím panelu vedle si určitě nezapomeňte vzít hasicí přístroj, který budete za chvíli potřebovat. Potom nechte Dixona opravit rozvaděč a v malé místnosti si doplňte munici a zásobu granátů.

Vraťte se k výtahu, kde na vás zaútočí několik malých Věcí. Po jejich zastřelení pokračujte dál a v chodbě za rohem postřílejte několik vojáků schovávajících se za bednami. V této fázi pro jistotu zkontrolujte Falchekovo zdraví, protože zdravotník sám sebe léčit nemůže. Za dalším rohem na vás čeká automatický kanón, který budete muset rozstřílet z co největší dálky (použijte pohled z vlastních očí). Dveře na konci chodby jsou ale zamčené. Budete tedy muset dát svým spolubojovníkům příkaz, aby vás nenásledovali. Potom prostřelte kryt klimatizace v pravé stěně, skrčte se a vlezte dovnitř.

V klimatizaci vás čeká několik malých Věcí, které vás budou stát jen pár nábojů. Na konci klimatizace si nejprve připravte do ruky hasicí přístroj a teprve potom prostřelte kryt. Seskočte do velké místnosti a hned začněte hasit oheň, který se

bude rychle rozšiřovat směrem k vám. V krabicích si doplňte zásoby granátů, vyběhněte po schodech do úzké chodby a pokračujte dál. Za dvěma rohy narazíte na velkou Věc, kterou si radši vylákejte do velké místnosti, ve které jste vyskočili z klimatizace. Tam ji rozstřílejte a potom upalte plamenometem. Dávejte si ale pozor na další rozšíření ohně. V místě, kde na začátku stála Věc, totiž uniká plyn a jeho exploze by vás mohla zabít (ne vždy ale exploduje).

Proběhněte chodbou až do další větší místnosti, ve které je spousta malých Věcí. Postřílejte je a rozhlédněte se kolem. Jsou zde celkem čtyři tlačítka, která však nejdou zmáčknout. Budete je tedy muset aktivovat. Jděte do dveří v rohu, kterými se dostanete do další dlouhé chodby. Na jejím konci jsou dvoje dveře. Každé vedou do jedné velké místnosti, ve které je spousta malých Věcí. Až je všechny postřílíte, musíte v obou místnostech najít rozbité rozvaděče a spravit je. Tlačítka jsou tedy aktivována, takže je načase se k nim vrátit.

Nejprve zmáčkněte tlačítko číslo 1, které usmaží dvě velké Věci uzavřené v malé komoře. Potom přejděte k řadě tří tlačítek a všechna je zmáčkněte. Tím se vám otevře cesta k týmu. Nejprve ale musíte uhasit oheň, který hoří mezi vámi a vaším týmem. Doběhněte pro ně a pokračujte dál nově otevřenou chodbou (dveře jsou označené číslem 4). V té musíte zastřelit několik vojáků, kteří ale nebudou mít šanci. Za rohem z bezpečné vzdálenosti zlikvidujte automatický kanón a potom řekněte Dixonovi, ať opraví rozvaděč vedle dveří do výtahu. Nastoupením do výtahu opět ukončíte úroveň.

Strata 3

Dostáváte se do velkého skladiště. Bohužel cestou výtahem záhadně přijdete o Fiska. Ve skladišti před vámi nejprve najděte a zničte velkou Věc, která by si vás ráda dala k snídani. Potom najděte rozbitý rozvaděč u velkých vrat na druhé straně skladu. Po jeho opravě můžete velká vrata otevřít a před vámi se objeví další, ještě větší hala. Ihned po otevření vrat na vás zaútočí několik malých Věcí, se kterými si ale s Dixonem snadno poradíte. Vzápětí však Felchek zmutuje a vy ho musíte zabít. Potom vás čeká o něco nepříjemnější souboj s několika vojáky, kteří hlídkují v přízemí haly. Počkejte si na ně nahoře u konce schodiště, po kterém musí vyběhnout. Než se nahoře rozkoukají, jsou mrtví.

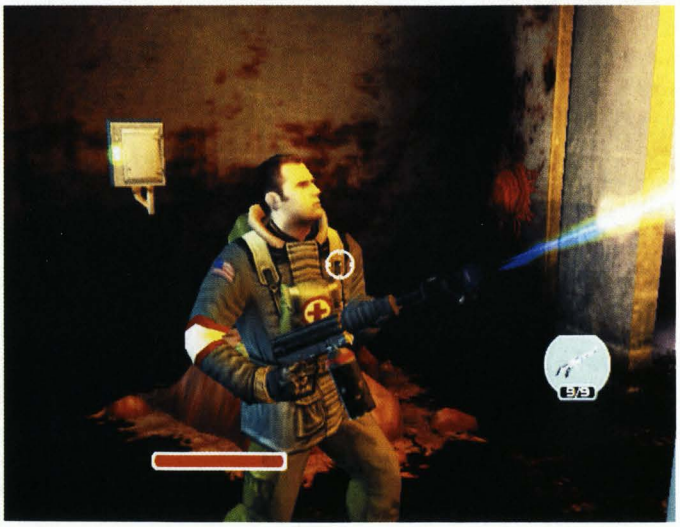
Po likvidaci hlídkujících vojáků běžte do kanceláře, kterou vidíte v levé části haly. Uvnitř najdete Templa, který se stane po poskytnutí první pomoci zdravotníkem týmu. Dejte mu Felchekovu zbraň a seberte z truhly odstřelovačku. Na skříni vedle pro ní navíc najdete několik zásobníků. Potom jděte k ovládacímu pultu kanónu, který je umístěn venku v hale. V přízemí byste měli objevit několik vojáků, které můžete zastřelit tímto kanónem, a tak ušetřit cennou munici. Po vyčištění haly vyběhněte ven a přímo naproti uvidíte dveře místnosti, ve které najdete technika jménem Lavelle. Nejprve ale budete muset zastřelit vojáka, který je s ním uvnitř místnosti. Potom dejte Lavellovi zbraň a vraťte se zpět do haly. Seběhněte do přízemí a tam najdete dveře s rozbitým rozvaděčem. Ten jeden z techniků rychle opraví a vy si uvnitř můžete po dlouhé době uložit hru. Kromě magnetofonu je zde také nějaká munice a náplně do plamenometu.

Vyjděte opět ven a pokračujte do protějšího rohu haly. Zde najdete tlačítka označená 1 a 2. Obě zmáčkněte a před vámi se otevřou dvoje dveře, za kterými se objeví trojice vojáků. Postřílejte je a seberte munici, která po nich zůstane. Pokračujte dál a po schodišti vinoucím se kolem obrovského větráku seběhněte o patro níž (bombu dole odstřelte na dálku). Zde najdete dveře vedoucí do dlouhého a tmavého tunelu, ve kterém na vás vlevo číhá větší množství krčících se vojáků. Postřílejte je z bezpečné vzdálenosti odstřelovačkou a potom najděte osvětlený výklenek na druhé straně tunelu. Zde je stojan s ovládacím panelem automatického kanónu, který je umístěn za zátarasem, jenž vám stojí v cestě. Z pohledu kanónu vidíte dvě bomby s blikající zelenou kontrolkou. Vyberte si jednu z nich a střelte do ní. Obrovská exploze vám uvolní cestu dál.

V této chvíli se ale ještě neukvapujte. V tunelu jsou totiž další vojáci, které budete muset odstranit svou odstřelovačkou. Až je postřílíte, můžete si doplnit munici (v tunelu jsou bedny s municí pro brokovnici a samopal). Potom pokračujte na konec tunelu a až jeden z techniků opraví rozvaděč na pravé stěně, můžete otevřít obrovská vrata. Ta ústí do dalšího velkého skladu. Vejděte dovnitř a po útoku několika malých Věcí zmutuje také technik na ochozu vpravo. Po jeho odstranění vyběhněte nahoru a uložte si hru na magnetofon. Potom si hned vedle doplňte munici do odstřelovačky a vyběhněte zpět na ochoz. Z přízemí na vás totiž zaútočí jedna velká Věc, která si vás bude zpomalovat svým slizem. Po její likvidaci se vraťte k ovládacímu pultu a vedle něj opravte rozvaděč. Nyní můžete seběhnout dolů a připravit se na souboj s druhou obrovskou Věcí.

Jděte k vratům v pravé části skladu a otevřete je tlačítkem vlevo. Vrata se otevřou a vy v následující animaci poprvé spatříte Věc opravdu impozantních rozměrů. Před její likvidací si připravte klasicky do ruky lékárničku, kterou budete určitě potřebovat. Potom přeběhněte k pravé stěně, kde musíte opravit rozbitý rozvaděč. Krátce vyběhněte před Věc a podívejte se, na jaké místo se vaše zbraň zaměřuje. Vraťte se k vratům a najděte si takovou pozici, abyste v mezeře mezi bednami viděli přesně ono citlivé místo. Z pohledu vlastních očí do něj vystřílejte alespoň tři zásobníky ze samopalu. Po takové dávce olova by měl být zaměřovač červený. A teď je před vámi nejtěžší část souboje. Na stěně za Věcí je tlačítko, kterým do konstrukce kolem ní pouštíte proud. Vezměte si tedy do ruky plamenomet a běžte k tlačítku. Budete muset střídavě mačkat tlačítko a zapalovat ji plamenometem (musíte mířit z vlastního pohledu na vyšší část těla). Při tom se nezapomínejte léčit a při troše štěstí se vám ji podaří zabít.

Po vašem velkém vítězství běžte ke stěně za mrtvolou vašeho ohromného protivníka a zmáčkněte tlačítko, kterým si otevřete vrata vedoucí do vedlejší části skladiště. Ještě než tam ale půjdete, uložte si hru. Potom ve druhé části skladiště zmáčkněte tlačítko přímo pod světlem a čeká vás zajímavá animace. Po ní musíte rychle běžet do tunelu, kde se otevřely dveře do výtahu.



Jsou ve výklenku, odkud jste ovládali automatický kanón.

Hangár

Po delší době se opět ocitáte venku. Před vámi je obrovské skladiště, které budete muset prozkoumat. Problém ale nastane už před vchodem. Kolem něj totiž hlídkují tři vojáci, kteří by vás mohli pěkně potrápit. Naštěstí máte odstřelovačku, která tento problém vyřeší velmi elegantně. Uvnitř seberte lékárničku v kontejneru nalevo od vchodu a pokračujte do dveří vedle něj. Za nimi vás čeká rozsáhlý komplex malých místností a chodeb, ve kterých narazíte na spoustu vojáků. Nově jsou zde také vojáci vyzbrojení plamenomety, které vás asi příliš nepotěší (zvlášť v malých místnostech). Samozřejmě se zde potuluje také několik malých Věcí.

Nakonec se prostříláte až do delší chodby s okny. Skrz ně vidíte pod sebou vojáka, kterému můžete odstřelovačkou ustřelit hlavu. V chodbě zahněte do dveří vlevo. Nyní si budete muset pospíšit. V chodbě před vámi jsou dva vojáci, které musíte zastřelit dřív, než oni zastřelí jediného technika v komplexu. Běžte k němu a po rozhovoru mu dejte nějakou zbraň. Tím si získáte jeho důvěru a on vám ochotně opravou rozvaděče umožní uložit si hru. Potom ho nechte opravit rozvaděč u veliké ledničky, ve které je kromě dvou malých Věcí také brokovnice a nějaká munice, která vám určitě přijde vhod.

Teď se ve dvou vydejte zpět do jedné z prvních místností, ve které jste minuli rozbitý rozvaděč, který jste sami nemohli opravit. Teď je s vámi Powell, který to zvládne levou zadní. Uvnitř vám opraví zdroj počítače, ze kterého se dozvíte přístupový kód do kanceláře, která je v místnosti o něco blíže východu. V té najdete kromě magnetofonu také velmi účinný granátomet. Při bloumání po místnosti si ale dejte pozor na útok dvou vojáků, kteří by vám mohli zastřelit technika.

Vraťte se do nitra základny, kde jste našli Powella. V chodbě s okny ale pokračujte rovně a dostanete se do velké místnosti s rozházeným stavebním materiálem a nějakými bednami. Při vašem příchodu do místnosti rychle zastřelte vojáka, který běží spustit poplach (zkuste ho střelit do hlavy). Pokud k němu doběhne, přivolá tím několik vojáků, se kterými byste si ale měli poradit. V zadním rohu místnosti jsou dveře, kterými se dostanete na velké schodiště. Ve stěnách jsou výstupy klimatizace, kterými na vás zaútočí několik malých Věcí. Ty by vám ale neměly zabránit seběhnout dolů a pod schody sebrat lékárničku se zásobníkem do samopalu. Potom vyjděte dveřmi do krátké chodby.

Zde nechte Powella zpravit rozvaděč a vejděte nejprve do bližších dveří. Na konci dlouhé chodby můžete skrz okno zastřelit několik vojáků. Pokud se vám to nepovede, tak poběží do chodby za vámi. Na úplném konci chodby je krabice se zásobníky do samopalu. Po doplnění munice se vraťte k posledním dveřím a dveřmi vedle se dostanete do větší místnosti se sloupem uprostřed. Najděte dveře s ovládacím panelem. Po jejich otevření uvidíte malou komoru s několika Věcmi ve skleněných přepravkách. Rozstřílejte jen ty malé a od mrtvoly v rohu si vezměte klíč. Tím otevřete další dveře ve velké místnosti a před vámi se konečně objeví čtyři nálože C4. Ty budete potřebovat na zničení čtyř transportních letadel na letišti. Bohužel vypnutím červených paprsků nevyhnutelně spustíte poplach. Rychle seberte všechny čtyři nálože.

Světla v celém hangáru zhasnou a jen na některých místech se rozsvítí nouzová. Vaším cílem bude prostřílet se ven z hangáru stejnou cestou, jakou jste přišli dovnitř. V horním patře ovšem narazíte v některých místnostech na skupinky vojáků bojující s velkými Věcmi. V takových případech jen otevřete dveře a stáhněte se. Otevřením dveří totiž spustíte boj a vojáci si často s Věcí poradí (vždy mají v týmu plamenometčíka). Potom jsou ale sami těžce zranění a pro vás nebude problém dodělat je. Až se dostanete do místnosti s kanceláří, můžete si pro jistotu uložit hru.

Letiště

Po opuštění hangáru se ocitnete přímo na letišti. Před vámi je letištní plocha skrytá ve vánici. Jděte přímo od brány a po chvilce se dostanete ke dvěma hangárům, které jsou na obou stranách cesty. Je úplně jedno, v jakém pořadí je navštívíte. Jediným rozdílem je, že v zadní části levého hangáru najdete několik krabic s municí. Každopádně musíte oba hangáry navštívit, protože zde najdete dvě dopravní letadla, která jsou vaším primárním cílem. Oběma umístěte nálože na přední podvozkové nohy. Potom zastřelte stráže před vchodem kontrolní budovy a oběhněte ji. Za ní totiž najdete dva zbývající hangáry, ve kterých umístíte obě zbývající nálože (pozor, aby vám stráže vrata od hangáru nezavřeli).

Po umístění všech náloží pokračujte do velké kontrolní budovy, která je mezi hangáry. Uvnitř se nejprve zbavte velké Věci, která pobíhá po hlavní chodbě. Potom najděte dveře s rozbitým rozvaděčem. Za nimi je malá místnost, ve které si můžete u magnetofonu uložit hru. Z mrtvoly v rohu na vás ale vyskočí velká Věc, takže se připravte na další boj. Potom se vraťte na chodbu a kousek od vchodu najdete místnost se dvěma rozbitými rozvaděči. Po jejich opravě nejprve vejděte do malé místnosti s generátorem. Najdete zde krabice se zásobníky a další magnetofon. Bude jistější si hru uložit, protože vás čeká nepříjemná akce.

Jděte do druhých dveří a vezměte si do ruky lékárničku. Pokračujte do tmavší chodby vlevo, kde budete muset proběhnout mezi několika barely. Na konci chodby rychle zabijte velkou Věc, která napadne zraněného zdravotníka (pozor na barely, které mohou explodovat). Pokud je to potřeba, ještě v průběhu boje mu vypomozte alespoň jednou lékárničkou. Po boji už vás vyléčí on.

Nyní zbývá už jen odpálit nálože na letadlech. Najděte v přízemí dveře, které vedou na točité schodiště. Po něm vyběhněte na kontrolní věž, na jejímž vrcholu jsou dvě velké místnosti s rozbitými okny. Z každé místnosti je vidět právě na dva hangáry. Vezměte si do ruky odstřelovačku a rychle střelte do obou nálož, které vidíte z místnosti, ve které právě stojíte. Potom co nejrychleji přeběhněte do druhé místnosti a střelte do zbývajících dvou náloží. Pokud nebudete dost rychlí, stihnou se vrata hangárů zavřít a mise skončí neúspěchem.

Po zničení letadel do kontrolní budovy naběhne několik vojáků, kteří vyběhnou až k vám na věž. Po jejich likvidaci seběhněte dolů a u vchodu do místnosti, ve které jste našli Reeda, narazíte na velkou Věc, kterou musíte samozřejmě zlikvidovat. Potom vezměte svým kolegům zbraně a jděte až na konec chodby, kde jste Reeda objevili. Vyběhněte vyraženými dveřmi ven a vlezte do klimatizace.

Zbrojnice 1

Před vámi je opravdu tuhá úroveň, ve které vám navíc bude dost dlouho trvat cesta k prvnímu magnetofonu. Začínáte v opravdu rozlehlé jeskyni, ve které bude vaším prvním cílem malá budka vlevo. Jak můžete vidět okénkem, uvnitř je velká Věc, kterou budete muset zlikvidovat. Jděte tedy ke dveřím do budky a pokuste se je otevřít. Nepůjde to, ale vzápětí je Věc uvnitř vyrazí. Rozstřílejte ji a běžte si do budky doplnit munici. Najdete zde spoustu nábojů do brokovnice a hlavně skříňku s lékárničkami, které se budou určitě hodit.

Vyběhněte ven a v rohu u výtahu uvidíte římsu, která stoupá od země směrem ke zničeným vratům. Vyběhněte po ní nad vrata a dostanete se do klimatizace, ve které budete muset vyřídit několik malých Věcí. Až na druhé straně klimatizace vyskočíte na kovový ochoz, proběhne kolem vás vědec oblečený celý v bílém. Dejte mu zbraň a řekněte mu, ať vás následuje. Budete ho potřebovat, protože vzápětí se objeví tři vojáci, kteří ho pronásledovali. Samozřejmě je budete muset postřílet.

Směrem nahoru ani neběhejte, protože vás tam nic zajímavého nečeká. Budete se tedy muset prostřílet směrem dolů. A že to není jednoduchý úkol, zjistíte hned vzápětí. První překážkou jsou početné skupinky malých Věcí, které budou vyskakovat z těl mrtvých vojáků. Ty jsou umístěny v rozích a až budete úplně dole, budou jejich zásoby nekonečné (čtete dobře). Druhým zpestřením vaší pouti do podzemí budou proudy páry, která uniká z trubek vedoucích středem šachty. Nesmíte na ně nikdy zapomínat, protože vás dokážou zabít překvapivě rychle. Zásadně je tedy co nejrychleji probíhejte a držte se v rozích, kde vám od páry žádné nebezpečí nehrozí.

Posledním protivníkem budou automatické kanóny, které jsou stejně jako mrtvoly umístěny v rozích šachty. Naštěstí jsou napevno namířeny pouze na ochoz před sebou, takže existuje jednoduchá finta, jak je bezpečně zničit. Stačí být vždy o tři rohy výš (blízko stěny, na které jsou umístěny) a střílet na kanóny seshora. Máte na ně parádní výhled a jejich zničení je tedy otázkou okamžiku. Navíc mají některé pod sebou barely, které je mohou zničit svou explozí.

Nakonec doběhnete ke dveřím, za kterými jsou ale dva automatické kanóny namířené na dveře. Vběhněte tedy dovnitř, ale zůstaňte u stěny, protože kanóny jsou na dálku nepřesné. Z této pozice rozstřílejte bedny u dveří vlevo. Až budou zničené, tak proběhněte do malé místnosti a zmáčkněte tlačítko na stěně. Tím vypnete oba kanóny. Na stole před vámi leží magnetofon, kterým si můžete po velikém vypětí konečně uložit hru.

Pokračujte dál a za dveřmi na konci místnosti vás čeká prakticky stejná situace. Opět jde o podobně řešenou místnost se dvěma kanóny. Naštěstí zde dveře do malé kontrolní místnosti neblokují žádné bedny a navíc jsou hned naproti dveřím vedoucím dovnitř. Proběhněte tedy co nejrychleji před kanóny, kterým roztočení nějakou tu chvilku potrvá. Uvnitř je na stěně opět tlačítko, které ale tentokrát vypne pouze jeden kanón (ten bližší). Přeběhněte tedy

před okýnkem ke dveřím a připravte se na rychlou akci. Další tlačítko je na stěně pod levým kanónem. Budete k němu muset rychle proběhnout a deaktivovat druhý kanón. Pokud jste to provedli dobře, nepřijdete ani o kousek zdraví. Po takovém úspěchu si samozřejmě běžte uložit hru.

Poslední místnost budete řešit silou. Opět jsou zde dva kanóny u vzdálenější stěny, ale tentokrát použití tlačítek nedoporučujeme. Ty totiž sice vypnou kanóny u vzdálenější stěny, ale zapnou další dva nad dveřmi, kterými jste vstoupili do místnosti. Takže pěkně v klidu zaujměte pozici u dveří a třeba pistolí (normálně ji nepoužíváte, takže máte nábojů na rozdávání) oba kanóny zničte. Pokud s sebou stále máte Cohena, tak mu vezměte zbraň a nechte ho před posledními dveřmi.

Zbrojnice 2

Hned po vstupu do vestibulu vás čeká zajímavá animace, která vystihuje atmosféru na základně. Hned, jak získáte kontrolu nad Blakem, střelte do muže vlevo. Ten se začne přeměňovat a vy ho můžete s pomocí Stollse dodělat. Seberte na pultu munici pro pistoli a dvě lékárničky. Samozřejmě řekněte Stollsovi, aby vás následoval. V této chvíli jsou v celé místnosti přístupné jen jediné dveře. Jsou to ty schované za stěnou. Těmi se dostanete do místnosti s pracujícím robotem. Toho si ale nevšímejte a nechte Stollse opravit rozvaděč nalevo od dveří. To vám zpřístupní malou místnost s krabicí munice do brokovnice a magnetofonem.

Po uložení hry vyběhněte do vyšší části místnosti, která je plná počítačů. Zde musí Stolls opravit další rozvaděč, kterým zprovozní elektřinu v místnosti. Seběhněte zpět dolů a v krátké animaci vám Stolls prozradí svůj plán. Na stole před vámi je výstup kamery ve vestibulu a ovládací panel dveří, na které kamera míří. Ty se ale otevřou jen na velmi krátký okamžik, takže je budete muset otevřít těsně před tím, než k nim Stolls doběhne (to si kontrolujte kamerou). Až budou dveře uvolněné velkou explozí, přejděte k ovládacímu panelu automatického kanónu. Tím můžete celou místnost v klidu a bez rizika vyčistit (zničte velké Věci, ze kterých se rodí ty malé).

Uložte si hru a proběhněte zničenými dveřmi. Pokud chcete zabít Stollse, který se proměnil ve Věc, tak pokračujte do dveří vlevo. Těmi druhými dveřmi se dostanete do velké laboratoře, ve které vás nějaký dobrák zavře do místnosti s unikajícím plynem. Rychle opravte rozvaděč vlevo (mezi dvěma skříněmi) a potom běžte k ovládacímu panelu ve vzdálenějším rohu. Můžete ovládat automatický kanón, který je u-

místěn ve vedlejší místnosti. Tímto kanónem musíte rychle zničit velkou nádrž u pravé stěny. Tím ustane proud plynu a exploze zničí dveře. Použijte počítač hned vedle a v animaci uvidíte, jak se otvírají velká vrata vedoucí na střelnici.

Vraťte se tedy do vestibulu a tam uvidíte otevřená vrata. Než budete ale pokračovat, tak vás musíme upozornit na automatický kanón za rohem. Naštěstí se s ním nemusíte moc zatěžovat a můžete proběhnout do dveří pod ním. Tam rychle zabijte dvě malé Věci a potom se zbavte rodičky v rohu (jinak bude místnost za chvíli plná malých Věcí). Nyní můžete v klidu tlačítkem na stěně vypnout kanón přede dveřmi.

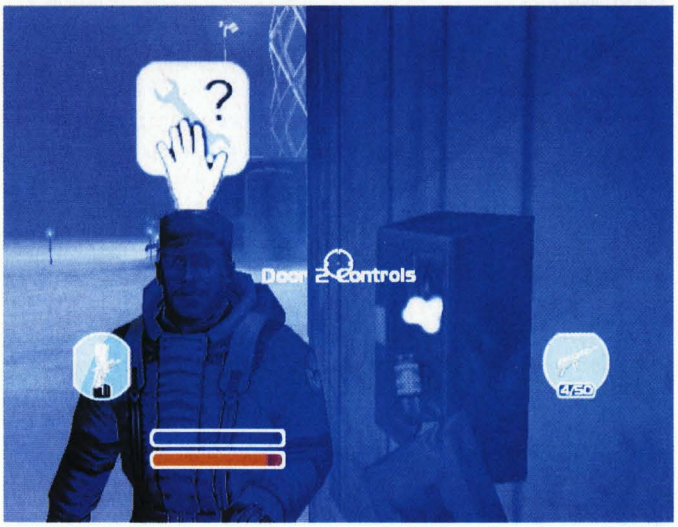
Pokračujte dál a dostanete se do hlavního sálu střelnice. Přímo před vámi je pozorovací místnost, ve které vidíte dva vojáky. Nepokoušejte se na ně střílet a běžte ke schodišti, které vede do pozorovací místnosti. Vojáci by na vás měli rovnou vyběhnout. Dejte si hlavně pozor, aby nezastřelili technika, který se vám bude hodit. Až je zabijete, tak běžte k Peltolovi a svěřte mu nějakou zbraň. Potom jděte opravit rozvaděč pod schodištěm. Tím zprovozníte přístroje v pozorovací místnosti nad vámi. Vraťte se do ní a chopte se ovládání automatického kanónu. Tím střelte do barelů u dveří a exploze vám uvolní cestu.

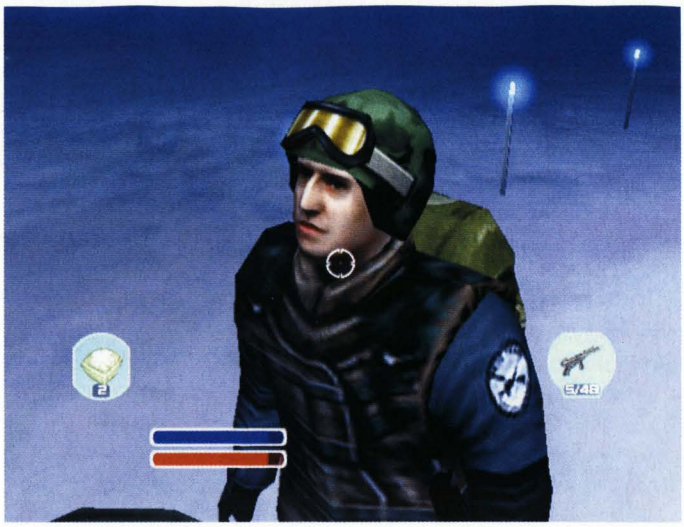
Jděte do výbuchem zpřístupněné místnosti a uvnitř najdete na stole ležet klíč. Na chodbě před touto místností nechte Peltolu opravit rozvaděč na pravé stěně a tlačítkem si otevřete dveře do malé místnosti s magnetofonem. Doplňte si munici a uložte hru. Čeká vás totiž třetí velký souboj hry. Toho najdete za dveřmi nalevo od střeleckých drah.

Potřetí je zde obrovská Věc, která bude ale tentokrát viset ze stropu. Díky tomu budete mít prostor pro manévrování všude kolem. A budete ho rozhodně potřebovat. I přes neustálé kroužení vás totiž Věc čas od času zasáhne. Vy to do ní ale nesmíte přestat hustit. Stejně jako v předchozích případech do ní musíte střílet, dokud nebude zaměřovač kolem jejího těla červený. Potom budete muset začít s pomalým upalováním. Ještě před svým skonem na vás ale váš o něco větší protivník vypustí velkou Věc, která by vám ale neměla dělat větší problémy.

Po vítězném souboji běžte do vestibulu a vyjděte z něj dveřmi, kterými jste sem přišli. Čeká vás velkolepý útěk explodující základnou. Cestu znáte, takže ji nebudeme muset popisovat. Dáme vám ale jednu zcela zásadní radu ohledně stylu vašeho útěku. Utíkejte co nejpomaleji. Téměř všechny bedny a trubky, kolem kterých poběžíte, budou postupně explodovat. Je lepší pohybovat se pomalu a nechat je explodovat před vámi. Také nezapomeňte v hlavní šachtě na páru, která vám stále ubírá zdraví.

Až vyběhnete úplně nahoru, vylezte po krabicích do klimatizace. Na jejím konci musíte spadnout do šachty, kterou jste původně vlezli dovnitř. U východu z klimatizace do





velké jeskyně ale příliš nespěchejte. Čekají tam na vás totiž čtyři velké Věci, které bude lepší vyřešit rovnou z klimatizace. Do té za vámi nemůžou, takže to bude pěkně v klidu. Až je všechny zabijete, tak seběhněte na zem a použijte výtah, který se předtím tvářil nepřístupně.

Závěr

Konečně se dostáváte ven ze základny. Po dlouhé době se budete moci proběhnout na čerstvém vzduchu. Radost z něj vám ale bude kazit početná jednotka vojáků, kteří budou krýt Whitelyho útěk. Nyní tedy přijde opět na řadu osvědčená odstřelovačka. Jak uvidíte za prvním rohem, čeká vás překonání dobře bráněných pozic. Vždy se snažte jen krátce vykouknout a alespoň jednoho vojáka sundat. Pokud se některý z jeho kolegů vydá směrem k vám, připravte si na něj brokovnici, proti které jsou vojáci prakticky bezbranní.

Při postupu dál ale nezapomínejte na ukazatel úrovně vašeho prochladnutí. Je dobré se včas vrátit do úkrytu a trochu se zahřát, protože pokud se dostane ukazatel na minimum, bude vám zdraví ubývat opravdu hodně rychle. Nemusíte se ale vždy vracet až na začátek. Po několika zákrutách se totiž dostanete na velké prostranství, na kterém je v pravé stěně malá jeskyně. Skrčte se a vlezte dovnitř. Kromě závětří zde najdete také nějakou munici a lékárničky.

Nakonec se vám podaří prostřílet se až k velké kopuli, která v sobě ukrývá skladiště plné beden. Hned na začátku doženete Whitelyho, kterého ale evidentně nebude jednoduché zastavit. Až před vámi uteče, seberte vpravo několik lékárniček a na druhé straně si uložte pozici na magnetofon. Čeká vás cesta klikatými uličkami, které vedou mezi bednami. Při střetech s vojáky nemusíte rozhodně šetřit municí, protože jí všude kolem bude víc, než stačíte pobrat. Při postupu si jen dávejte pozor na nastražené nálože, které by vás při zbrklém postupu mohly připravit o život.

Až opustíte prostor kopule, připravte si opět odstřelovačku. Vpravo uvidíte kostru nějaké stavby, na které bude rozmístěno několik nebezpečných odstřelovačů, které byste neměli podceňovat. Vykukujte tedy pomalu, aby vás viděl vždy jen jeden. Při opatrném postupu by vám ale neměli dělat větší problémy. Až bude vzduch čistý, proběhněte do úzké průrvy, která začíná nalevo za kostrou stavby.

Čeká vás poslední souboj, který překvapivě nebude moc těžký. Blake totiž nastoupí do helikoptéry a vy tak budete mít k dispozici těžký kulomet. Hned zpočátku střelte do všech čtyř malých skupin barelů, které jsou rozmístěny kolem Whitelyho. Všechny začnou hořet a dají mu pořádně zabrat. Potom jen stačí střílet do velké boule na jeho těle. Je to místo, ze kterého se občas vysune nové chapadlo. Pokud ho budete důsledně kropit, nemá ani tu nejmenší šanci to přežít.

Jakub Holý

Gran Turismo Concept

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Polyphony Dig. ■ **RECENZE:** PSM2 7 - 65/100

Je to sice staré dobré *Gran Turismo*, ale nepřináší vůbec nic nového.

Má to sice jen pět tratí, ale 93 vozů není zrovna málo, takže se rozhodně máte na co těšit...

Bonusy

Ve hře vás čekají celkem čtyři odměny, které získáte za úspěšné absolvování závodů a licenčních testů. A zvlášť jedna z nich stojí opravdu za to.

POD RACE - Po úspěšném získání všech licencí se vám otevře v přehledu stavu hry ikona, pod kterou se skrývá Pod Race. Jde o závod v Toyotě Pod na dlouhé oválné trati. Zvláštností tohoto závodu je nutnost před koncem každého kola zastavit v zóně vymezené těsně před cílem.

JAPONSKÉ INTRO - Po vítězství ve všech závodech na obtížnost Normal se vám zpřístupní japonské intro, které se od toho evropského podstatně liší.

ZÁVĚREČNÉ OUTRO - Pokud se vám podaří zvítězit ve všech závodech na obtížnost Professional, máte možnost podívat se na film se závěrečnými titulky. Zajímavější je ale informace, že ve hře existuje také obtížnost Ace, která je ještě o poznání těžší. Stačí v obrazovce výběru obtížnosti zmáčknout zároveň L1 a L2.

PENÍZE PRO GT3 - Tuto bezesporu nejcennější odměnu získáte zároveň s japonským intrem. V přehledu stavu hry si zvolením této ikony můžete do uložené hry GT3 přidat 10 milionů kreditů a všechny nesplněné licenční testy budou splněny na bronz.

Jednoznačným cílem této hry je umožnit vám jízdu v autech představených na posledních velkých autosalónech. Tato hra tedy postrádá klasický mód Gran Turismo a najdete zde pouze závody v klasické sérii označované jako Arcade. Tento fakt nikterak nesnižuje jedinečný pocit z jízdy v autech, o kterých si ve skutečnosti může drtivá většina z nás nechat jen zdát. Pokud se už nemůžete dočkat první jízdy, vrhneme se rychle na popis dvou základních módů hry.

Course Licence

Pod první volbou v základní nabídce hry najdete získávání licencí. Tentokrát je ovšem jejich systém zcela jiný než u klasické série. V té získáváte několik stupňů licencí, které potřebujete pro účast na jednotlivých závodech. Zde získáváte licence přímo pro jednotlivé okruhy. Pokud tedy na daném okruhu nezískáte alespoň bronzový pohár, nemůžete na něm vůbec závodit.

Po zvolení okruhu si můžete vybrat, zda chcete, nebo nechcete jezdit za Pace Carem. Pokud jste v sérii *Gran Turismo* noví, může vám Pace Car pomoci při volbě ideální stopy. Když máte ale ambice na dosažení kvalitního času, je lepší Pace Car vypnout. Brzdí velmi brzy a spíše by vám překážel než pomáhal. Hráči se zkušenostmi z *Gran Turisma A-Spec 3* při získávání licencí totiž velmi rychle zjistí, že limity pro získání jednotlivých pohárů jsou v této hře mnohem „dosažitelnější". Zlaté poháry zde tedy rozhodně nepatří do říše snů. Po pár pokusech by se vám mělo podařit bez problémů získat (zkuste v *GT3* pokořit některý z limitů na zlatý pohár po pár pokusech o více než 2 vteřiny).

Single Race

Druhou volbou se dostanete do nabídky závodů. Zvolte si obtížnost (pro začátek je dobré zvolit nižší obtížnost NORMAL) a dostanete se do obrazovky se seznamem tratí (zobrazí se vám pouze tratě, pro které máte licenci). Zvolte některou z nich a dostanete se do nabídky kategorií aut. Jednu si vyberte a v ní si najděte auto, se kterým budete závodit. Ostatní vozy budou pro závod náhodně vybrány z vámi zvolené kategorie. Ještě před vstupem do závodu se vás ovšem hra zeptá, jaké pomocné elektronické systémy budete chtít při jízdě využívat. Jde o ASM (Active Stability Management) a TCS (Traction Control System). Ty vám sice ulehčí ovládání vozu (nebudeme zde rozebírat princip kontroly prokluzu), ale také vás o něco zpomalí (pokud samozřejmě umíte vůz náležitě ovládat).

Po výběru elektronických pomocníků se konečně dostáváte do nabídky samotného závodu. Jak vidíte, není zde možnost kvalifikovat se. Budete tedy muset vždy startovat z posledního místa na roštu. Naštěstí nezmizela možnost nastavit si vůz. Pokud se tedy v přístupných položkách vyznáte, můžete si s vozem náležitě pohrát. Při nízké obtížnosti hry ovšem není pro úspěch nutné tuto možnost využít.

Superauta

Možná si po několika prvních jízdách budete myslet, že auta ve hře jsou celkem vyrovnaná. Není zde možnost dokupování součástek a vy si tedy nemůžete sestavit žádné monstrum dosahující na rovinkách závratných rychlostí. V každé kategorii je několik špičkových vozů, které si mohou směle konkurovat. Jsou zde ovšem dva vozy, které ty ostatní svými výkony výrazně převyšují. Shodou okolností je lze oba vyhrát na okruhu Autumn Ring. Jde o Nissan GTR Concept LM Edition a Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car. To první je nedostižné na asfaltu a druhé je králem nezpevněného povrchu. Po jejich získání pro vás bude vítězství na všech ostatních okruzích hračkou. Pokud ovšem chcete být vůči ostatním „fér", tak se jim vyhněte.

Jakub Holý

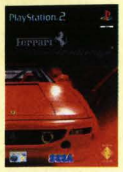
OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Zatáčení
Křížek » Plyn
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda
Trojúhelník » Zpátečka
R1 » Změna pohledu
R2 » Zařazení nižšího rychlostního stupně
L1 » Pohled dozadu
L2 » Zařazení vyššího rychlostního stupně

Ferrari 355 Challenge

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCEE ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Sega AM2 ■ **RECENZE:** PSM2 9 - 49/100

Pustíte-li se do téhle hry, počítejte s vysokou obtížností a s tím, že budete muset překonat sami sebe.

Tentokrát nebude stačit jen šlápnout na plyn a držet nohu na podlaze, ale chce se od vás mnohem, mnohem víc...

Tipy pro obtížný simulátor závodů vozů Ferrari bychom mohli otisknout třeba na deseti stránkách, ale většina z nich by vám nakonec stejně byla k ničemu. V téhle závodní hře více než v jiných rozhoduje spíš vaše schopnost pochopit filozofii jízdy těchto super vozů než nějaké všeobecné rady. Nicméně alespoň pár základních tipů pro jednotlivé tratě i s nastavením vlastností vozu vám možná přijde vhod...

Ona čísla ovšem berte pouze jako vodítko, kterým směrem se od defaultního nastavení máte ubírat: styl jízdy každého z nás je jiný, a tak se i vyladění vozu mění podle toho. Rozhodně neuděláte nic špatně, když si například pro všechny závody nastavíte hodnotu Toe vpředu i vzadu na +10.00 a obětujete trochu té rychlosti na úkor naprostého zklidnění vozu v zatáčkách - je to čistě jen vaše volba a i s takovým nastavením, pokud si na něj zvyknete, můžete vyhrávat. Před každou jízdou si zajeďte test, sledujte chování vozu a měňte nastavení. Až bude pro vás optimální, uložte si ho a později pokaždé vyvolejte.

MOTEGI

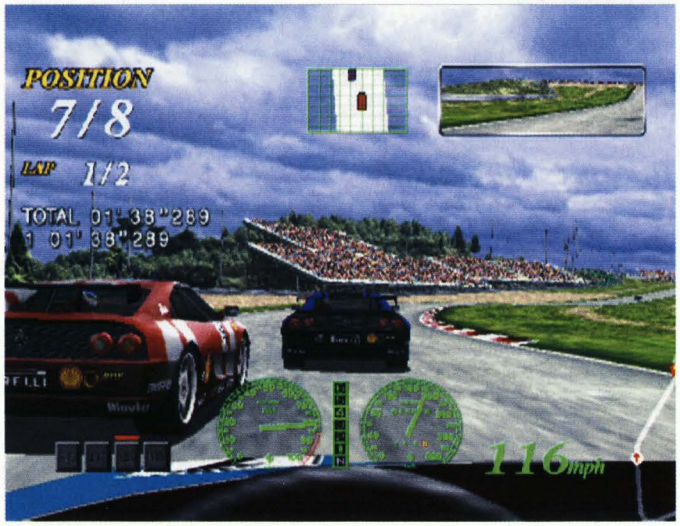
Poměrně jednoduchý ovál, na němž ovšem není jednoduché zvítězit. Na vině jsou dvě věci: jednak nemáte pečlivě vyladěný vůz z garáže, takže svým soupeřům nestačíte, a druhak nedokážete udržet správnou stopu - především v užším ze dvou oblouků musíte najít správnou míru mezi agresivitou a precizním najetím do zatáčky.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 120, rear 140
Spring - front medium, rear hard
Stabilizer - front hard, rear hard
Camber - front -1.18, rear -1.24
Toe - front +3.00, rear +5.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 4.50

SUZUKI SHORT

Jedna z nejpříjemnějších a nejlehčích tratí ve hře. Skládá se v podstatě z jedné dlouhé rovinky a několika poměrně lehkých zatáček. Především šikany ve druhé části závodu před vjezdem do cílové rovinky musíte projíždět pod plynem a nebrzdit. Pokud vás bez přibrždění trať vynáší, musíte své Ferrari v garáži doladit.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 140, rear 160
Spring - front hard, rear hard
Stabilizer - front medium, rear medium
Camber - front -1.20, rear -1.27
Toe - front +2.00, rear +5.00
LSD Lock Rate 50%
Wing 1.50



MONZA

Trať proslulá z mnoha jiných her i ze závodů F1 několika uměle vytvořenými šikanami. Nebýt jich, jednalo by se v podstatě o klasický jednoduchý okruh.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 110, rear 130
Spring - front medium, rear medium
Stabilizer - front hard, rear hard
Camber - front -3.00, rear -3.42
Toe - front +1.50, rear +4.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 1.50

SUGO

Poměrně náročná trať s několika ostrými zatáčkami především v první polovině okruhu. V dlouhém oblouku, točícím se do cílové rovinky, musíte jet naplno. Zatáčka má úžasný tah a budete mít skvělý pocit, jak vás doslova táhne s sebou.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 80, rear 100
Spring - front soft, rear soft
Stabilizer - front medium, rear soft
Camber - front -1.00, rear -1.08
Toe - front +5.50, rear +8.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 6.00

SUZUKA

Ze spousty zatáček se vám zatočí hlava, ale není to tak strašné, jak to na první pohled vypadá. Nakonec, i tuto trať můžete znát z formule 1, takže budete vědět, do čeho jdete. Nastavení vozu je docela obtížné, protože jej nesmíte vyladit jen pro ostré zatáčky, na poměrně dlouhém okruhu jsou hned tři dlouhé rovinky. Nejlepší je zvolit zlatou střední cestu.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 110, rear 130
Spring - front medium, rear medium
Stabilizer - front medium, rear medium
Camber - front -3.00, rear -3.42
Toe - front +3.50, rear +6.00
LSD Lock Rate 50%
Wing 2.50

LONG BEACH

Na téhle pláži si moc nezarelaxujete, i když trať na první pohled vypadá jednoduše. Je to skutečně v podstatě jen velký oblouk, ale má dvě hrozivá místa, která vás mohou stát dobré umístění. První je brzy po startu: velmi nebezpečná šikana (nebojte se pořádně dupnout na brzdy) a vzápětí pomalá vracečka. Druhá je naopak před cílovou rovinkou: ostrá pravá a dvě vracečky, z nichž ta druhá vypadá nenápadně, ale musíte ji projet doslova krokem, jinak to s vámi nedopadne dobře.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 120, rear 140
Spring - front medium, rear hard
Stabilizer - front hard, rear hard
Camber - front -1.18, rear -1.24
Toe - front +5.00, rear +8.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 4.50

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Trojúhelník » Výběr asistence
Kolečko » Asistence on/off
Čtvereček » Brzda, couvání
Křížek » Plyn
L1 » Řazení dolů
L2 » Změna pohledu
R1 » Řazení nahoru
R2 » Změna pohledu

ATLANTA

Závod na oválu ze série Nascar. Tady záleží spíš na dobrém vyladění vozu a na šikovnosti v dlouhých táhlých zatáčkách.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 120, rear 140
Spring - front medium, rear medium
Stabilizer - front hard, rear hard
Camber - front -1.20, rear -1.27
Toe - front +4.00, rear +7.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 3.50

NÜRBURGRING

Nejobtížnější část tratě je hned po startu - dvě ostré šikany a ostrá pravá, která nebezpečně vynáší, v další šikaně nebrzděte a naopak - v následující zase brzděte naplno. Závěrečný úsek před cílovou rovinkou už musíte jet bez přibrždování na plný plyn.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 80, rear 100
Spring - front soft, rear soft
Stabilizer - front medium, rear soft
Camber - front -1.00, rear -1.08
Toe - front +5.50, rear +8.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 6.00

LAGUNA SECA

Notoricky známá trať (např. z *Gran Turisma*) s notoricky známým nebezpečným místem v poslední třetině závodu: prudké brždění na vrcholu kopce a velice ostrá šikana vlevo. Nájezd není příliš přehledný, takže raději brzděte s předstihem a postupně. Prudké šlápnutí na brzdu v poslední chvíli vás většinou pošle do ošklivých hodin, ze kterých se budete jen obtížně vyhrabávat.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 110, rear 130
Spring - front medium, rear hard
Stabilizer - front medium, rear hard
Camber - front -3.00, rear -3.42
Toe - front +3.50, rear +6.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 3.50

SEPANG

Jeden z nejrychlejších okruhů na světě s několika velmi dlouhými rovinkami, které jsou ovšem všechny zakončeny ostrými šikanami a vracečkami. Brzdit můžete tvrdě až na poslední chvíli, povrch je poměrně kvalitní a ustojíte to.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 90, rear 110
Spring - front medium, rear medium
Stabilizer - front hard, rear hard
Camber - front -3.00, rear -3.42
Toe - front +1.50, rear +4.00
LSD Lock Rate 25%
Wing 1.50

FIORANO

Testovací okruh Ferrari je především mimořádně rychlý a nejsou na něm žádná problémová místa. Občas musíte přibrzdit, ale většinou jedete na plný plyn.

Nastavení vozu:
Ride Height - front 100, rear 120
Spring - front medium, rear medium
Stabilizer - front hard, rear hard
Camber - front -2.00, rear -2.45
Toe - front +5.50, rear +9.00
LSD Lock Rate 50%
Wing 2.50

Milan Jablonský

PSM2

Z obsahu 10. čísla vybíráme:

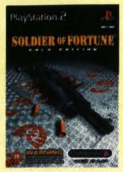
Exkluzivní recenze GTA: Vice City
Rozsáhlé téma 007: Nightfire
Srovnání Colin 3 vs. WRC Rally II
Recenze TimeSplitters 2
Dojmy z Pro Evolution Soccer 2
Návod na Onimusha 2

No.1 PRO PLAYSTATION 2

V prodeji od 1. listopadu

Soldier of Fortune

INFO



■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pipedream Int. ■ **RECENZE:** PSM2 5 - 60/100

Poměrně zdařilá konverze PCčkové střílečky se spoustou brutálního vraždění.

Možná si říkáte, že na odstřelování jednotlivých údů nic tak složitého není, ale to taky není to jediné, co budete v téhle hře potřebovat.

1. mise: Rescue and Protect

První mise hry se odehrává v metru, které je obsazeno teroristy. Vaším hlavním cílem bude zachránit civilisty a několik policistů, kteří jsou v metru drženi jako rukojmí. Celá mise je velmi přímočará, protože chodby metra nejsou příliš složité. Jediné, na co si tedy při postupu směrem dolů musíte dávat pozor, jsou rukojmí. V jejich bezprostřední blízkosti vždy stojí terorista, který se svého zajatce chystá zastřelit. Při jejich záchraně musíte vždy postupovat velmi rychle, jinak přijdete smrtí rukojmího o hodnocení.

Po chvilce se dostanete k velkým zamčeným vratům. Vedle nich je pokladna s několika teroristy uvnitř. Postřílejte je a vyskočte na pult vedoucí okolo celé pokladny. Potom se skrčte a prolezte dovnitř. V té chvíli na vás zaútočí několik teroristů z venku. Po jejich likvidaci zatáhněte za páku na stěně vlevo od okýnka a opusťte pokladnu. Pokračujte dál cestou, kterou jste si otevřeli pákou v pokladně.

Dostáváte se do druhé části stanice. Velmi rychle se prostřílíte na nástupiště, na kterém je další rukojmí. Musíte seskočit do kolejiště a vydat se směrem doleva. Procházíte mlhou, ve které jsou kromě teroristů také další rukojmí. Dávejte si tedy pozor, na koho střílíte. Až dojdete k prvnímu výklenku v pravé stěně, tak do něj rychle zaběhněte, protože kolem projede vůz metra. Potom pokračujte dál až ke stojícímu vozu metra. U něj zahněte doprava a několika chodbami se dostanete až ke skupince policistů s několika zajatými teroristy. Dojděte na konec chodby a přeskočte zábradlí na střechu vozu, který stojí pod vámi. Ten se rozjede a vy budete muset za jízdy zastřelit několik teroristů na střeše vedlejšího vozu. Nakonec váš vůz zastaví a vy budete muset opět pokračovat po svých. Nyní už stačí jen doběhnout k několika stojícím vlakovým soupravám a postřílet poslední teroristy v této úrovni.

2. mise: Nuke Retrieval

Tato mise je velmi krátká, protože se celá odehrává ve vlaku. Ten veze do Jihoafrické republiky jednu z ukradených jaderných hlavic a vaším úkolem bude tuto hlavici najít. Vylezte tedy po žebříku za vámi na střechu vagónu a vydejte se na cestu směrem k lokomotivě. Prvním obtížnějším bodem bude přeskakování na cisternu. Hlavní je včas se odrazit. Při přeskakování z cisterny už se tolik soustředit nemusíte, protože můžete klidně spadnout a vagón před vámi překonat po jeho obvodu. Před ním je plošinový vagón s několika bednami. Pokuste se vojáky na něm postřílet z bezpečné vzdálenosti.

Dalším problémovým místem je plošinový vagón, na kterém vám v další cestě brání velká hromada beden, které se nedají obejít. Zde vám paradoxně pomůže nepřátelská helikoptéra, která po chvilce bedny rozstřílí (před jejím kanónem se můžete schovat za bednami v zadní části vagónu). Zbývající bedny potom jednoduše přeskáčete. Na podobný problém narazíte také na dalším plošinovém vagónu. Tentokrát si ovšem musíte poradit sami. Stačí ale jediná rána do malého červeného sudu, který vám svou explozí uvolní cestu.

Na konci mise doběhnete k vagónu, který se dá obejít po ochozu na obou stranách. Jděte na jeho levou stranu a dojděte až k pootevřeným dveřím. Připravte si do ruky brokovnici a otevřete dveře. Uvnitř jsou dva vojáci, se kterými si budete muset rychle poradit. Až budou mrtví, tak se otočte a střelte do zámku s klávesnicí. Ten není příliš odolný a povolí prvním výstřelem. Vejděte dovnitř a najdete hledanou hlavici. Potom už jen sledujte animaci s efektní explozí.

3. mise: Qeen Bee

Před další misí vás čeká krátká mezihra. Musíte si v tajném skladu zbraní vybrat vybavení, se kterým do následující mise vstoupíte. Sklad je maskován jako knihovna. Oslovte vousatého muže za pultem a on vás po vyslovení hesla odvede dozadu. Tam otevře tajné dveře vedoucí do skladu, ve kterém už na vás čeká

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Pravá směrová šipka »** Přepínání zbraní
- **Levá směrová šipka »** Přepínání aktivních předmětů
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko »** Nabíjení
- **Čtvereček »** Odložení zbraně
- **Trojúhelník »** Použití aktivního předmětu
- **L1 »** Skákání
- **L2 »** Přikrčení
- **L3 »** Naklánění
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Alternativní střelba
- **R3 »** Pomalé míření
- **SELECT »** Popis cílů mise

Hawk. Jděte rovnou k počítači a vyberte si zbraně, které vám nejvíce vyhovují. Doporučujeme hlavně odstřelovačku, která se v průběhu mise špatně získává.

Cílem této mise není nic jiného než objevení další jaderné hlavice. Začínáte v kanalizaci jednoho nejmenovaného kosovského městečka. Ta je samozřejmě plná nepřátelsky naladěných srbských vojáků. Stejně jako předchozí mise je naštěstí hledání cesty velmi jednoduché. Sice je zde spousta temných zákoutí, ale po chvilce hledání cestu dál vždy najdete. Prvním problematičtějším místem je velká propast, na jejíž druhé straně stojí váš spojenec (když na něj namíříte, zaměřovač zezelená). Otočte se doleva a zatočte velkým kolem. V následující animaci sledujte, jak si proud vody proráží cestu skrz několik stěn.

Po konci animace seskočte dolů a sledujte cestu, kterou vám voda prorazila. Je zde několik odboček, které by vás mohly zdržet. Po nějaké době se dostanete k chodbě s nákladním autem. Běžte doprava, až doběhnete k dalšímu, tentokrát odjíždějícímu autu. Bohužel se za ním propadne strop. Postřílejte všechny kolem a vylezte nahoru po žebříku, který vidíte vlevo. Nahoře zatočte kovovým kolem a v místnosti před vámi uvidíte unikající plyn, který zničí potrubí. Slezte opět dolů a prostřílejte se do místnosti, ve které musíte přeskočit potrubí. Jen na něj vyskočte a seběhněte po něm dolů. Po pár metrech vás čeká konec první části mise.

Druhá část je o něco kratší a také přímočařejší. Narazíte zde v podstatě na jediné místo, kde se vaše cesta lehce zamotá. Jde o velkou místnost, ve které je velké zhroucené potrubí. V tom je mříž, která vám brání v další cestě. Jděte do vedlejší místnosti, kde nad žebříkem uniká z trubky plyn. K malé prasklině položte nálož a rychle utečte. Exploze vytvoří v trubce dostatečně velký otvor. Nyní můžete potrubím prolézt. Dál se držte jediné možné cesty a nakonec se setkáte s Hawkem, který vám zadá nový úkol.

Třetí část stejně jako tu předchozí překonáte bez jakéhokoliv bloudění. Zato v té následující je několik nepříjemných míst. Kromě několika zapeklitých situací, ve kterých se budete muset vypořádat s velmi dobře postavenými nepřátelskými vojáky, je zde také několik malých chytáků. Hned na začátku vyběhněte po schodech před vámi a přeskočte na ochoz vlevo. Zde jsou odemčené dveře, kterými se dostanete až na ulici. Zde se prostřílíte na most, který bude poškozen dělostřeleckým granátem. Vznikne tak otvor v pletivu, kterým můžete přeskočit na malý vyčnívající kus rezavé trubky. Na té se musíte skrčit a prolézt dovnitř. Dostáváte se do úporně bráněné části srbských pozic, kterými se musíte prostřílet až k obrovskému kanónu. Cestou budete muset projít zhroucenou garáží (v troskách vidíte nákladní auto) a prolézt malým okýnkem. Na konci postřílejte všechny vojáky kolem děla a v následující animaci bude kanón zničen.

Dál opět pokračujete v hledání jaderné hlavice. Při tom se dostanete do prostoru letiště, které je poněkud nepřehledné. Před velkým hangárem musíte vejít do strážní budky a zmáčknout velké tlačítko. Tím si uvnitř otevřete vrata. Těmi se dostanete do velké haly, ve které je malý uzavřený hangár. Najděte dvoukřídlé dveře, u kterých vás čeká animace s Hawkem. Ten vás požádá o otevření dveří na heliport. Běžte do malé kontrolní místnosti vlevo a zmáčkněte velké tlačítko, které zezelená. Potom se vraťte do velké haly a na její druhé straně vejděte do dvoukřídlých dveří, ze kterými na vás čeká spousta vojáků. Vlevo jsou nově otevřené dveře. Projděte jimi a dostanete se na heliport, jehož strop se pomalu zavře. Jděte do kontrolní místnosti vpravo a zmáčkněte velké tlačítko. Potom se vraťte na heliport a podívejte se na velká zamčená vrata vpravo. Pod nimi je červená mříž, která se dá rozstřelit. Po uvolnění cesty se skrčte a prolezte na druhou stranu.

Čeká vás poslední část mise, ve které se musíte dostat k ukradenému bombardéru s jadernou hlavicí. Prvním cílem ovšem bude kontrolní místnost, ve které se setkáte s Hawkem. Tomu se podaří odblokovat dveře vedoucí do vnitřního hangáru, kolem kterého jste pobíhali v předchozí části mise. Nyní se tedy k němu musíte zpět prostřílet. Až vyběhnete z budovy s kontrolní místností, tak běžte do dveří přímo naproti vám. Tam si velkým tlačítkem otevřete dveře, za kterými se objeví zadní stěna hangáru. Nyní už jen stačí prostřílet se ke dveřím vedoucím

dovnitř a postřílením všech vojáků uvnitř ukončit tuto dlouhou misi.

4. mise: Nest Egg

Následující mise se odehrává na zasněženém ostrově u severního pobřeží Ruska. Kromě počasí samozřejmě přituhuje také obtížnost hry. To poznáte hned po chvilce, kdy narazíte na první bunkr s automatickým kanónem. Těch je v okolí základny hned několik a dokáží vám pěkně znepříjemnit život. Při jejich likvidaci je nejlepší použít odstřelovačku, kterou můžete kanóny ničit z bezpečné vzdálenosti. Prostě jen pomalu vykoukněte zpoza nějaké překážky a dvakrát do něj vystřelte.

Po chvilce narazíte na zaparkovaný transportér. Nalevo od něj si všimněte kulatého poklopu, vedoucího do mohutného potrubí. Pokračujte dál směrem doprava až k velikému bunkru, na kterém musíte z dálky zničit dva automatické kanóny. Potom proniknete dovnitř a prostřílejte se až do kontrolní místnosti v prvním patře. Tam najdete čtvercové modré tlačítko. Po jeho zmáčknutí se otevře kruhový poklop u transportéru, ke kterému se budete muset dostat během 45 vteřin. Asi nejtěžší je proplést se bunkrem. Venku už na žádné překážky nenarazíte.

Na druhé straně potrubí prostřelte stěnu u praskliny, kterou vidíte ven. Pokračujte dál po římse, která vede mezi několika malými bunkry. Na tom prvním je čtyřče, které vám může ve vhodném úhlu docela zatopit. Za těmito bunkry dorazíte k široké propasti, na jejíž druhé straně jsou dvě strážní věže. Postřílejte všechny ruské vojáky kolem a potom jděte na okraj propasti. Tam uvidíte vlevo dole dvojité potrubí, ve kterém je drobná trhlina. Pokropte potrubí kolem ní a objeví se dostatečně velký otvor. Seskočte dolů a potrubím prolezte na druhou stranu. Tam vylezete na malém nádvoří se dvěma transportéry. Opět postřílejte všechny vojáky kolem a potom zajděte za levý transportér. Tam je další děravé potrubí, do kterého musíte vlézt.

Dostáváte se před vchod do hlavní části základny. Zde narazíte na elitní vojáky, kteří rozhodně nebudou lehkým oříškem. Často bude bezpečnější pokusit se je dostat na větší vzdálenost odstřelovačkou, která se zde rozhodně vyplatí. Stále se naštěstí nemusíte bát žádného většího bloudění, protože chodby vás povedou neomylně přímo k vašemu cíli. Prvním zapeklitějším problémem bude malá kontrolní místnost, ze které na první pohled cesta nikam nepokračuje. Je zde pouze žebřík, který končí mimo váš dosah. Stačí ovšem párkrát vystřelit do malé západky a žebřík se spustí až na zem. Další na první pohled slepou cestou je podstatně větší místnost s několika sálovými počítači. Za nimi je vidět začátek tunelu, ale vy se do něj nemůžete dostat. Stačí vyjít na ochoz nad počítači a prostřelit červenou mříž. Vzniklým otvorem se dostanete do další chodby.

Na malém kruhovém prostranství vám cestu dál uvolní nepřátelská helikoptéra. Přeběhněte přes prostranství a na druhé straně vás čeká další část základny. V té se po nějaké době prostřílíte do velké haly s můstkem, za kterým jsou zamčené dveře. Ty bohužel nepůjdou otevřít, dokud neobnovíte dodávky proudu. Seskočte tedy z můstku na zem a najděte malá dvířka, která vedou do velkého skladiště. Tím se dostanete ke dveřím do místnosti se dvěma generátory. Ty mají na sobě malá tlačítka, kterými je spustíte. Po spuštění druhého generátoru následuje animace, ve které uvidíte, jak se dveře konečně otevírají. Vy se ovšem nevracíte zpět stejnou cestou, ale musíte pokračovat dál. Doběhněte až k velkým dveřím, kterými se dostanete do vám již známého ledového tunelu. Tím pokračujte podruhé stejnou cestou k otevřeným dveřím vedoucím do obrovského výtahu.

Výtahem sjedete do nitra základny. Kromě vojáků je zde také plno vědců, na které byste měli dávat pozor. Za jejich zabíjení jste totiž penalizováni. Prostory základny jsou bohužel poněkud nepřehledné, a tak vám může hledání cesty trvat o něco déle než normálně. Nakonec ovšem zjistíte, že stačí jen trpělivě zkoušet všechny dveře a cestu vždy najdete. O něco horší to ovšem bude, až narazíte na místnost zaplněnou oranžovým plynem. Je zde široká mezera, kterou není možné přeskočit. Musíte se tedy vrátit do chodby před místností a otočit ventilem. Tím zvýšíte tlak v potrubí a po chvilce exploze napravo od vás uvolní část klimatizace. Obejděte stěnu před vámi a vlezte do klimatizace, kterou se nyní bez problémů dostanete přes místnost s plynem.

Nyní už se blížíte ke konci mise. Nedaleko od místnosti s plynem se dostanete do malého osobního výtahu, kterým sjedete k obrovskému raketovému silu. Zde uvidíte raketu, která nese třetí ukradenou jadernou hlavici. Jakmile vstoupíte do prostoru sila, začne minutový odpočet. Během něj musíte vypuštění rakety zastavit. Běžte po ochozu směrem doprava a vyjeďte o patro výš malým výtahem u stěny. Nahoře jsou přímo před vámi dveře vedoucí do kontrolní místnosti. Zde najdete výrazně označenou páku, kterou zastavíte odpočet. Teď už zbývá jen zničit silo i s raketou. Vyjděte tedy zpět na ochoz a najděte na tomto patře výtah, kterým můžete sjet až do nejnižšího patra sila. Zde postřílejte všechny vojáky na okolních ochozech a čeká vás animace s dalším efektním útěkem.

5. mise: Lightfoot

Po zasněženém severu se děj hry přesouvá do slunného Iráku. Zde je prostředí bohužel o něco nepřehlednější a hledání cesty se tak lehce ztíží. V této hře jde ovšem spíš o schopnost prostřílet se než najít cestu. Začínáte na tržišti, na kterém narazíte na několik civilistů. Na ty si budete muset dávat při střelbě velký pozor. Všude kolem jich totiž běhá docela dost a občas se tedy nějaké té nevinné oběti nevyhnete. Až postřílíte všechny vojáky kolem, tak pokračujte rovně do malého sídla. V jeho zadní části najdete žebřík vedoucí na rozlehlý balkón. Z něj můžete přeskočit na střechu, po které přeběhnete na budovu přímo před vámi. Do té se dostanete malým oknem. Proběhněte budovou a na její druhé straně opět vyskočte oknem. Před sebou budete mít střechou krytý okrouhlý otvor, kterým můžete seskočit do dalšího malého sídla.

Z něj se dostanete na větší prostranství s malou budovou uprostřed. Do té vejděte a setkáte se s Hawkem. Ten vám dá převlek a odláká na sebe pozornost stráží. Díky tomu budete mít v následující

okamžicích značně ulehčenou pozici. Vyjděte z budovy dveřmi na druhé straně a vylezte po žebříku na střechu. Jděte směrem doprava a uvidíte před sebou malý dřevěný přístřešek v dosahu skoku. Přeskočte na něj a pokračujte směrem doleva. Vejděte do budovy plné vojáků. Díky převleku na vás ale nikdo nezaútočí. Projděte tedy domem a najděte východ, před kterým stojí starý žebrák. Pokračujte dál a uvidíte hlídku, která vyjde z velkých vrat. Do těch vběhněte a první část mise máte za sebou.

Otevřete vrata a před vámi je dlouhá ulička. Váš převlek zde ovšem jeden z vojáků prohlédne, takže vás čeká další kolo bojů. Postřílejte všechny kolem a potom jděte k hromadě beden napravo od otevřených vrat na konci uličky. Dvě z beden jsou dřevěné, a tudíž lehce zničitelné. Za nimi můžete prolézt do velkého domu, ve kterém vás čeká v jedné z místností opravdu pořádná přestřelka. Až všechny protivníky vyřešíte, pokračujte dál. Na dvorku za domem vás ale nečeká nic pěkného. Postřílejte všechny vojáky na balkóně před vámi a potom najděte žebřík, po kterém můžete na balkón vylézt. Po něm se dostanete do vedlejšího domu, za kterým konečně uvidíte bránu vojenské základny. Hawk se dovnitř dostal jednoduše na střeše cisterny. Vy ale budete muset postřílet všechny vojáky v okolí brány a potom najít tlačítko, kterým si cestu dovnitř otevřete.

Uvnitř se Hawk vydá za nákladním autem s jadernou hlavicí a na vás opět nechá tu delší cestu. Jděte tedy do velkého bunkru vpravo. Tím se prostříláte až do velkého výtahu, který uvedete do pohybu tlačítkem na ovládacím panelu. Až sjede výtah o jedno patro níž, tak projděte malými dveřmi do chodby s velkým potrubím. Zde zatočte ventily po obou stranách potrubí a to po chvilce explodoje. Jděte na místo exploze a propližte se ventilací do velké haly na druhé straně. Nyní už se z bunkru jednoduše prostříláte. Venku jsou ovšem další vojáci. Prostřílejte se tedy až k velké betonové strážní věži. Vylezte nahoru po žebříku a najděte velké kovové kolo, kterým si povysunete mříž v blízké bráně. Tou musíte rychle proběhnout, protože jinak se mříž opět spustí.

Prostřílejte se dobře bráněnými pozicemi až do hlavní části základny. Po vstupu do hlavní budovy se dostanete do velké místnosti se dvěma obrovskými hydraulickými výtahy. U zadní stěny je tlačítko, kterým jeden z výtahů uvedete do pohybu. Musíte být ale velmi rychlí, protože výtah se rozjede prakticky vzápětí po zmáčknutí tlačítka. O patro výš vás už čeká několik vojáků, kteří vás rozhodně nebudou vítat s kyticemi v náručí. Pokračujte po žebříku do nitra základny, kde narazíte u velké kruhové propasti na Hawka. Zastřelte vojáka na druhé straně a Hawk uvede do pohybu mechanizmus, který vysouvá most spojující oba konce. Přeběhněte po něm a dostanete se do velké haly s malou řídící místností. V té musíte tlačítkem aktivovat systém větráků. Potom seskočte z ochozu dolů a pokračujte až do místnosti se vstupem do klimatizace. Tou prolezete do velké haly s jedním z několika obrovských větráků. Musíte projít těsně kolem něj. Při tom si ovšem budete muset dávat pozor na jeho nezanedbatelný tah. V následující místnosti proběhnete po lávce, ze které vás bude opět stahovat proud vzduchu. Pak už jen prolezte krátkým úsekem klimatizace a opět se setkáte s Hawkem.

Čeká vás přestřelka na letišti, které je samozřejmě plné vojáků. Skrz několik hangárů se nakonec prostříláte do velkého skladiště, kde jsou bedny transportovány na velkých plošinách. Běžte na výtah přímo před vámi a sjeďte na něm dolů. Tam vylezte po žebříku do malého výklenku s tlačítkem, kterým rozjedete plošinu s bednami. Naskočte na ni a svezte se do vedlejší velké haly. Z té vylezete po žebříku nahoru a několika klikatými chodbami se dostanete do další velké haly s raketovým motorem zavěšeným na řetězu. Běžte po ochozu až ke dvířkům z pletiva. Rozstřílejte zámek a uvnitř dvakrát zatáhněte za páku ovládající zavěšení raketového motoru. Ten prorazí bránu, kterou se přes kontrolní místnost dostanete opět pod širé nebe. Venku vás čeká souboj s raketometčíkem a tankem. S raketometem to ale nebude žádný problém. Tank vám navíc svou první střelou uvolní cestu dál. Tou se dostanete na přistávací plochu s velkým transportním letadlem. Běžte dovnitř a Hawk vám dá za úkol krýt ho při deaktivaci bomby. Budete tedy muset odrazit několik vln nepřátel. Po odražení té poslední odletíte letadlem do bezpečí.

6. mise: Sabre

V následující misi je vaším úkolem zadržet tajemného vůdce teroristů, kteří po vaší první misi ukradli čtyři jaderné hlavice. Tato mise bude celá probíhat ve velmi členitém terénu. Boje na větší vzdálenost si zde tedy moc neužijete. To poznáte hned při průchodu prvním otevřeným kontejnerem. Za ním pokračujte dál a prostřílejte se až do velké haly, která je rozdělena vysokým plotem. Postřílejte vojáky na druhé straně a potom jděte směrem doprava. Tam leží na jedné z polic povysunutá bedna, po které můžete vyskákat až na příčky pod stropem. Po těch překonáte plot a můžete skladiště opustit druhými dveřmi. Dostáváte se opět ven mezi kontejnery. Postřílejte všechny kolem a za rohem uvidíte stát dva malé červené sudy. Střelte do nich a na plot vlevo se skácí dlouhý dřevěný sloup. Po něm se dostanete za plot a můžete pokračovat dál.

Propleťte se mezi dalšími kontejnery a prostřílejte se další budovou. Cesta je jednoznačně daná a vaší jedinou starostí budou davy protivníků. Po nějakém tom střílení se dostanete do velké budovy, ve které přistihnete Sabera při vyjednávání obchodu. Postřílejte jeho obchodní partnery a pokračujte v jeho stopách. Ty vedou na opravdu rozlehlou plochu plnou kontejnerů. Snažte se lézt do všech skulinek, dokud nezastřelíte teroristu, který svým tělem zkratuje napájení brány vedoucí ven. Potom už jen zbývá prostřílet se k otevřeným vratům, u kterých vás čeká další animace, po které se děj hry přesune do podzemí.

Následující dvě části mise budou probíhat v klikatých chodbách nejrůznějších sklepení. Naše rady se zde mohou týkat pouze boje s protivníky, kterých je zde opět požehnaně. Rozhodně si na ně neplýtvejte munici ráže 5,56 mm. Zde je totiž tím nejplatnějším pomocníkem brokovnice, která je pro boj na minimální vzdálenost přímo ideální. Navíc zde pro ni najdete dostatek munice, takže vám vydrží až do posledního souboje ve stanici metra. Tam vám Saber uteče dveřmi, které jsou zamčené. Vy tedy musíte odrazit všechny útoky, kterých si užijete až až. Po zabití posledního protivníka vás čeká animace, ve které přeběhnete do malého hotelu.

Ten je plný rukojmích, na které budete muset při střelbě myslet. Stejně jako v podzemí, i zde je ideální zbraní brokovnice. Musíte si ale dávat velký pozor na úhel střelby. Zabití civilisty totiž není vůbec těžké. Každopádně chodby hotelu jsou sice klikaté, ale nedovolí vám nikde zabloudit. Vždy, když máte pocit, že jste ve slepé uličce, jsou zde nějaké ty dveře. Horší to bude, až vyběhnete ven z hotelu. Ocitnete se v úzké uličce, na jejímž konci je ně-

kolik policistů. Postřílejte všechny teroristy a potom vyšplhejte po požárním žebříku na nejvyšší balkón. Z něj můžete přeskočit do prvního patra zříceniny naproti hotelu. Zde už sice není cesta tak přímočará, ale opět je řešením hledání dveří. Problém může nastat snad až na konci, kde budete muset vylézt nahoru po žebříku ve výtahové šachtě. Potom už jen stačí prostřílet se na střechu, kde v animaci konečně zastřelíte Sabra, za kterým jste se tak dlouho hnali.

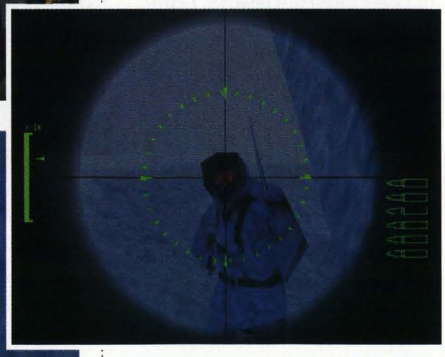
7. mise: Dragonfire

Z civilizovaného New Yorku se přesouváte do Súdánu, kde bude vaším úkolem zlikvidovat tajnou továrnu vyrábějící nebezpečné rakety. Tato továrna je maskována jatkami, pod kterými by ji opravdu čekal jen málokdo. Jako základní zbraň pro začátek této úrovně doporučujeme brokovnici, pro kterou zde najdete dostatek munice. Je totiž základní zbraní obyčejných vojáků, a tak není problém nastřádat maximální zásoby munice (budou se rozhodně hodit). Hledání cesty vám asi také nebude dělat problémy. Stačí sledovat cestu, na které je nejvíce vojáků. Ti vás neomylně dovedou do útrob jatek, která musí v súdánském klimatu určitě smrdět tak, že by to nepřipraveného člověka na místě zabilo.

Hlavní část jatek je ještě o něco nepřehlednější než jejich okolí. Hned zpočátku byste mohli mít problémy s postupem. Nejprve totiž musíte v nejvyšším patře najít jeřáb, na kterém visí malá dřevěná bedna. Za jeřábem je malý ovládací pult, na kterém můžete zatáhnutím za páku pustit bednu z jeřábu. Potom za páku zatáhněte ještě jednou a jeřáb do otvoru shodí další, tentokrát o něco větší, bednu. Díky tomu se o patro níž otevře propadlo, kterým můžete pokračovat dál. Prostříláte se několika stájemi pro dobytek, až opět spatříte nebe. Dostanete se na velké prostranství se dvěma dráhami pro nahánění dobytka. Po vyvraždění všech vojáků kolem ale nevidíte na první pohled žádnou jasnou cestu dál. Musíte totiž vyšplhat po žebříku na jedné ze stěn. Tak se dostanete na střechu, ze které vede cesta dál oknem do jinak nepřístupné budovy.

Pokračujte dál, dokud vás rádiem nekontaktuje Hawk. Ten vám řekne, že máte sledovat cestu, kterou je normálně hnán dobytek. Seskočte tedy z můstku na zem a prostřílejte si cestu do úzké ohrazené cesty, kterou můžete pokračovat dál. Po chvilce se ovšem cesta před vámi uzavře mříží a vy se budete muset prostřílet do kontrolní místnosti. Ta je v prvním patře, kam se dostanete z několika beden u střechy. V místnosti je tlačítko, kterým si cestu opět uvolníte. Vraťte se tedy do ohrady pro dobytek a pokračujte na další velké prostranství, kde vám opět uzavřou cestu. Stejně jako před chvilkou tedy všechny postřílejte a vejděte do malé budovy, ve které najdete páku na uvolnění překážky vlevo za dveřmi. Opět tedy přeskočte plot a ohradou se dostanete až k uličce s probíjející elektřinou.

Dostáváte se do míst, kde tečou doslova potoky krve. Postřílejte všechny vojáky kolem a najděte malou kontrolní místnost, ve které můžete tlačítkem uvést kravská těla do pohybu. Tím se vám otevře cesta dál. Prostřílejte se několika místnostmi, až se dostanete k jezdícímu pásu. Projdete kolem něj a v nejbližší velké místnosti uvidíte opravdu široké potrubí s kovovým kolem. Tím zatočte a ukazatel hladiny krve klesne na nejnižší bod. Pokračujte dál a najděte mrazák, ve kterém je vstup do široké trubky. Tou se dostanete až ke vstupu do podzemních tunelů plných krve. Najděte širokou trubku vedoucí přímo dolů a jste v tajné továrně na zbraně.



Cesta je zase na chvilku krásně přímočará. Cílů máte více než dost, takže se na ní určitě nudit nebudete. Musíte sice prolézt nějakou tou klimatizací, ale na to už jste zvyklí. Až doběhnete k velkému ovládacímu pultu, u kterého cesta zdánlivě končí, zmáčkněte tlačítko, seběhněte schody a zatočte doprava. Naskočte na jezdící pás a snažte se překonat úsek před vámi tak, aby vás nic nerozmáčklo. Na konci seskočte z přepravníku a střelte do červených sudů vpravo. Hawk vám za chvíli pošle jeřáb se sudy, díky kterým se dostanete na druhou stranu hrozivě vypadající propasti.

Jste v samotném jádru továrny. Hawk je bohužel zablokován v klimatizaci, protože někdo spustil větráky. Zničení továrny je tedy na vás. Pokračujte dál a svezte se malým důlním vláčkem. Na konci jeho krátké dráhy z něj seskočte a pokračujte dál tunelem pod vámi. Z následujícího mostu raději seskočte, protože jinak vás další vláček nemilosrdně převálcuje. Nakonec se prostříláte až do nervového centra továrny, kde zatáhnutím za dvě páky spustíte sérii explozí. Proběhněte místností před vámi a na její druhé straně zmáčkněte tlačítko, kterým vypnete větráky v klimatizaci. Pokračujte dál hroutící se továrnou, až nakonec narazíte na samotného Dekkera. Ten v následující animaci zastřelí Hawka. Tím ovšem nezachrání to-

várnu, kterou díky jedné z raket nakonec přeci jen zničíte.

8. mise: Jessica Six

Další zastávkou na vaší cestě kolem světa je Japonsko, kde musíte najít vědce s krycím jménem Jessica Six. Je pro Dekkera velmi důležitá a určitě se ji pokusí unést. Půjde tedy o závod s časem. Začínáte na tržišti vedle budovy, která je vaším cílem. Běžte rovnou doprava a proběhněte mezi stánky až ke dveřím do velké budovy. Uvnitř se prostřílejte kuchyní a v chodbě za ní najdete nenápadně umístěný žebřík. Vylezte po něm a v malém prostoru mezi patry vlezte do klimatizace. Ta se s vámi po pár metrech propadne a vy si užijete pěkně nepřehlednou přestřelku.

Z budovy vyběhnete zadním vchodem a dostanete se do další úzké uličky. Běžte směrem doprava a po pár desítkách metrů vás čeká nepříjemný přepad. Až se se všemi útočníky vypořádáte, pokračujte až na konec uličky, kde se dveřmi dostanete do velké kryté garáže v budově firmy Suni. Tady někde by měla pracovat Jessica Six. Nejprve běžte doleva, kde najdete malou místnost s tlačítkem, které vám otevře mříže na druhé straně výjezdu. Proběhněte tedy celý výjezd až do prostoru garáže, kterou se prostřílíte do chodby s výtahem. Ten bohužel nejde přivolat. Musíte tedy nejprve použít schodiště a prostřílet se až do nejnižšího patra. Zde najdete na konci dlouhé chodby generátor, kterým vypnete hlavní zdroj elektřiny. Nyní se budete muset vrátit stejným způsobem k výtahu ve druhém patře. Cestou vás ale čekají opravdu početné skupiny nepřátel. Připravte si tedy některou z automatických zbraní, protože jinak je nestačíte střílet. Ve druhém patře si přivolejte výtah a po jeho příjezdu do něj nastupte.

Dostáváte se do jednoho z hlavních pater budovy. Je plné kanceláří, ve kterých se možná z počátku nevyznáte. Po chvilce ale zjistíte, že patro je poměrně malé. Vaším prvním cílem bude velká místnost s několika oddělenými kancelářskými boxy. Jděte do malých dveří v nejvzdálenějším rohu. Za nimi je malá kancelář a za oknem plošina určená pro mytí oken. Vyskočte z okna na římsu a pokračujte směrem doprava. Nebude to jednoduché, ale jinou možnost nemáte. Po římse se totiž dostanete do jinak nepřístupné kanceláře. Hlavně si při střelbě dejte pozor na rukojmí, které zde drží. Od nich se totiž dozvíte, že Jessica Six není žádná osoba, ale počítačový program. Získáte také přístupový kód k hlavnímu počítačovému terminálu. Prostřílejte se tedy patrem až k velkým dveřím barvy kovu. Napravo od nich je panel na zadávání číselného kódu, na který použijete kód od rukojmích.

Jste v prostoru výpočetního střediska. Narazíte zde na dveře, které se otevírají pomocí ovládacího panelu. Ten je vždy na stěně hned vedle dveří. Bohužel při cestě k hlavnímu počítači narazíte na elitní jednotky, které vám úkol značně znepříjemní. Nakonec ale i přes jejich snahu dorazíte do velké kruhové místnosti s počítačem uprostřed. Jde o centrální počítač, který by měl obsahovat Jessica Six. Jděte k němu a tím se aktivuje obranný systém. Opusťte místnost a jděte směrem doleva. Tam zastřelte oba teroristy a potom rozstřílejte mříž kryjící vstup do klimatizace. Tou prolezete do jedné z místností, kterými jste už prošli. Dekker vám sdělí, že jste přišli pozdě. Musíte se prostřílet místnostmi plnými ninjů až do výtahu, kterým před vámi Dekker utekl.

Výtah se bohužel cestou nahoru zasekne a vy v něm zůstanete viset. Na střeše výtahu musíte zastřelit ninju, který vám jinak nedá pokoj. Po chvilce skákání se výtah definitivně utrhne a spadne s vámi o několik pater níž. Skrz otvor v jedné z jeho stěn vidíte žebřík, který vede výtahovou šachtou až do posledního patra. Vyskočte na něj a vyšplhejte se až nahoru. Tam musíte nejprve postřílet několik ninjů v chodbě. Teprve potom můžete do chodby skočit a prozkoumat luxusní apartmá. Vaším cílem bude místnost s výhledem na bazén. Dvoukřídlými dveřmi vyjděte na střechu a pokračujte do malého domku přímo před vámi. Tam najdete raketomet a nějaké rakety. Jak jste si jistě všimli, kolem střechy domu poletuje bitevní vrtulník. Vezměte si tedy do ruky raketomet a vyjděte ven. Zasáhnout vrtulník by neměl být příliš těžký úkol (počkejte si, až nebude střílet). Po jeho sestřelení mise končí.

9. mise: White Rabbit

V této misi vás čeká druhá návštěva Iráku. Tentokrát zde ovšem budete muset najít úkryt generála Amu, který by mohl mít důležité informace. Vyběhněte tedy po šikmém náspu na most, který vidíte před sebou. Na něm vás napadne několik vojáků včetně raketometčíka. Ten vám svou raketou uvolní cestu dál, protože zničí zamčené dveře. Až všechny pěkně pečlivě postříláte, tak můžete pokračovat do velkého skladiště plného beden s nejrůznější výzbrojí. Na druhé straně skladu přestřelte petlici a otevřete bránu vedoucí na ulici s tankem. Dál se dejte směrem doprava, kde je několik vojáků schovaných za pytli s pískem. Za rohem uvidíte velký kontejner s děravou střechou. Vyskákejte po bednách nahoru a přeskočte na střechu vedle. Běžte k levému oknu a prostřelte ho. Před sebou máte dvě hromady

beden, přes které můžete přeskočit k oknu na druhé straně. Ta opět prostřelte a seskočte ze střechy na druhé straně budovy.

Následuje několik chodeb a malých nádvoří, na kterých vás vždy čekají početné skupinky nepřátel. Naštěstí zde nejsou žádné zapeklitosti, takže se zase můžete v klidu věnovat střelbě. Po přestřelce před jedním velkým domem s balkónem ho budete muset celý proběhnout. Uvnitř je veliké skladiště, takže si opravdu užijete. Nakonec se dostanete na balkón nad ulicí, kterou jste do domu vstoupili. Na něm najdete dveře vedoucí na druhou stranu domu. Zde je další balkón, ze kterého můžete postřílet vojáky pod sebou. Potom seběhněte po schodech dolů a posbírejte veškerou munici, která po nich zůstala. Všechny dveře vedoucí do protějšího domu jsou ale zamčené. Musíte tedy rozstřílet dřevěné bedny napravo od tohoto domu a po zbylých bednách se dostanete na balkón. Z něj už můžete do domu konečně vstoupit. Uvnitř uslyšíte vzdálený dav, který dal určitě svolat generál Amu. Slezte tedy po žebříku do krátké chodby a pokuste se na sebe upoutat pozornost vojáků na druhé straně. Zkuste granáty a raketomet. Po nějaké době dveře explodují a vy se dostanete do malého skladiště na druhé straně.

Dlouhou chodbou se dostanete na velké prostranství se dvěma kontejnery. Je zde plno vojáků, takže je musíte samozřejmě nejprve zlikvidovat. Potom jděte k velké bráně na druhé straně. Za ní vás čeká animace, ve které konečně spatříte svůj cíl. Bohužel ho musíte zajmout živého, takže se ještě neradujte. Postřílejte všechny útočící vojáky a potom pokračujte směrem doprava. Tam najdete velké dveře, které nejdou normálním způsobem otevřít. Vedle je ale ovládací panel, který stačí rozstřílet, a dveře se samy otevřou. Za nimi je další velké nádvoří se strážní věží a bunkrem. Je zde větší množství dobře postavených vojáků, takže vám to dá zřejmě pěkně zabrat. Až je všechny postříláte, tak vylezte po žebříku na strážní věž a zmáčkněte tlačítko. Tím si otevřete malou branku u bunkru. Chodbou za ní se dostanete na prostranství s větším množstvím beden. Na ochozu vlevo je několik odstřelovačů a na druhé straně prostranství na vás čeká tank. Pokud nemáte raketomet, tak jeden najdete v nejvzdálenějším rohu. Po zničení tanku můžete pokračovat do chodby téměř zavalené bednami.

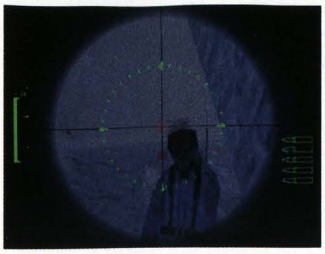
Podle hluku davu je jasné, že cíl už není daleko. Prostřílejte se přes velké prostranství s reflektory a za ním proběhnete úzkou chodbou kolem nákladního auta. Dostanete se do malé místnosti, kde můžete tlačítkem vysunout jeřáb s několika zavěšenými sudy. Střelte do spodní dvojice sudů a ty svým pádem prorazí díru do podlahy. Seskočte o patro níž do jedné z velkých nádob. Pokračujte chodbami dál, až se dostanete do podstatně lépe zařízené části sídla. Zde už vás čekají jen další desítky iráckých vojáků. Po potocích krve se dostanete konečně ke generálovi, kterého se ovšem chystá zastřelit Saddam Hussein. Díky vašemu zásahu sice přežije o něco déle, ale Dekkerovu skrýš vám stejně nestihne prozradit. Stačí se ale zmínit o spojení jedné rafinérie s dodávkami uranu.

Vaším posledním úkolem v Iráku tedy bude najít v rafinérii nějaké indicie, které by vám prozradily místo Dekkerovy skrýše. Nejprve se pěkně rozkoukejte. Vaším úkolem totiž bude najít čtyři čerpadla a jejich přetížením rafinérii po nalezení stop zničit. Jde o čtyři ovládací pulty, na kterých uvidíte kolo ventilu. Na úrovni země jsou celkem tři. Pořadí, v jakém čerpadla zničíte, je jen na vás. Nejlepší tedy bude rafinérii poctivě prohledat, postřílet všechny vojáky a potom zatočit všemi ventily. Kromě čerpadel ovšem najdete také malou místnost, ve které je několik pultů s obrazovkami a spoustou barevných kontrolek. U jednoho z těchto pultů najdete záznam o dodávce uranu do Německa. Zároveň s nalezením této stopy bude automaticky aktivován výtah, který je opodál. Doběhněte k němu a vyjeďte do prvního patra, kde je umístěn ventil posledního čerpadla. Jeho přetížením vaše mise v Iráku definitivně končí.

10. mise: Endgame

Před vámi je poslední mise hry. Vaším cílem bude najít a zlikvidovat Dekkera, který je obrovskou hrozbou pro celý svět. Jako sídlo si zvolil starý hrad nedaleko Hannoveru. Vy samozřejmě začínáte u jednoho z vedlejších vchodů, který vede do rozsáhlého sklepení. Již po chvilce ovšem narazíte na první problém. Před vámi je mříž, které nejde otevřít. Řešení tohoto problému je dosti netradiční. Musíte totiž střelit do tlačítka, které vidíte za mříží. Díky tomu se mříž otevře a vy můžete pokračovat do zatopených sklepů. Ty jsou ovšem plné vojáků v neprůstřelných vestách. Pokud tedy nemáte zapnuté automatické zaměřování, pokuste se střílet spíše na nohy.

Po chvilce dorazíte do velkého sálu, ve kterém jsou dva vojáci za mříží, která nejde otevřít. Musíte seskočit do vody a prostřelit mříž vedoucí do kanálu. Potom se skrčte a prolezte kanálem do místnosti na jeho druhé straně. Tam prolezte malým arkýřem a dostanete se vojákům u mříže do zad. Můžete je zastřelit a tlačítkem mříž otevřít. Cesta dál ale vede na druhou stranu. Dostanete se do velkého sálu s několika standardními vojáky a raketometčíkem. Ten je asi největším oříškem. Potom vyběhněte po schodech a dlouhou chodbou se dostanete do dalšího sálu s vodní nádrží. Odtud vede cesta velkým kruhovým kanálem. Na jeho konci si ovšem musíte prostřelit cestu ven (střelte do stěny



u praskliny vpravo). Z následující místnosti se dostanete po žebříku do malého skladiště. Zde rozstřílejte hromadu papírových krabic a pokračujte dalším kruhovým kanálem.

Z ochozu pod kanálem se dostanete dveřmi do poslední sklepní místnosti. Po chvilce se totiž konečně dostanete na jedno z nádvoří hradu. Velmi rychle ale zjistíte, že hlavním vchodem se dovnitř nedostanete. Musíte tedy vyběhnout točité schodiště za postranním vchodem vlevo. Nahoře pomocí kola vysuňte mříž ve dveřích na druhé straně nádvoří (vidíte je úzkým oknem vedle kola). Ta se bude ale pomalu spouštět, takže k ní musíte rychle doběhnout a proplížit se pod ní. Je to ovšem vypočítané opravdu těsně. Po překonání mříže se dostáváte ke stájím. Obejděte je, protože vchod je z druhé strany. Uvnitř musíte nejprve vylézt na půdu, kde najdete tlačítko přivolávající výtah z podzemí. Potom opět slezte dolů a sjeďte výtahem do podzemní části hradu.

Vyběhněte po točitém schodišti až k jednacímu sálu. Dveře si otevřete pákou na levé stěně. Uvnitř vás opravdu vřele přivítá několik elitních vojáků. V následující chodbě si nevšímejte dveří s červeným světlem. Pokud se je totiž pokusíte otevřít, ze stropu se vysune automatický kanón, který vám zle zavaří. Dál tedy pokračujte po schodech směrem dolů. Touto chodbou se dostanete do velkého sálu s klenutým stropem. Zde musíte vyřídit několik vojáků kryjících se za zábradlím. Po jejich likvidaci vyběhněte nahoru po schodišti a otevřete dveře nad ním. Pokračujte vlevo a za jídelnou se dvěma krby najdete dveře vedoucí do kuchyně. Tou se dostanete do kanceláře s kamerou přede dveřmi. Obraz z ní můžete sledovat na monitoru vedle psacího stolu. Ve vhodný okamžik vyběhněte na chodbu a vyřiďte vojáky, kteří zde hlídkují. Potom si můžete proběhnout dva pokoje se společnou koupelnou. Při jejich prohlídce vás ovšem vyruší další útok Dekkerových vojáků. Až se jich zbavíte, tak pokračujte zpět na chodbu a najděte dvoukřídlé dveře. Ty vedou do velké haly se schodištěm a další partičkou vojáků.

Nad schodištěm najdete dveře vedoucí do velké ložnice. V následující animaci vám jeden z vojáků nechtěně prozradí umístění tajného vchodu, který vede do řídící místnosti bezpečnostního systému. V té najdete tlačítko, kterým zpřístupníte všechny dveře dříve označené červeným světlem. Vraťte se tedy na hlavní chodbu, kde najdete dveře, nad kterými nyní svítí světlo zelené. Projděte jimi a vejděte do dveří přímo naproti. Dostanete se do knihovny s několika vojáky na balkóně. Postřílejte je a potom otevřete tajné dveře, které jsou v knihovně nejblíže schodům. Za nimi najdete výtah, který vás zaveze do hlubokého podzemí.

Blížíte se k Dekkerově skrýši. Vaším prvním krokem by měla být likvidace automatického kanónu na stropě. Potom vejděte do jediných přístupných dveří a postřílejte všechny vojáky ve skladišti. Vyběhněte po schodech na ochoz a po hromadách beden přeskákejte na druhou stranu. Po žluté traverze přejděte zpět k protější stěně a prolezte klimatizací do malé místnosti s ovládacím pultem. Na něm najdete tlačítko, kterým otevřete jedny ze dvou velkých pancéřových dveří na chodbě. Potom vyběhněte na chodbu a dveřmi na jejím konci se dostanete do místnosti se dvěma malými strážnicemi. Musíte zmáčknout tlačítka v obou strážnicích a konečně se dostanete do sila s obrovskou raketou.

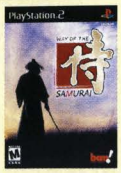
Na ochozu uvidíte Dekkera, který spustí odpočet. Máte 4 minuty na zastavení startu rakety. Pokračujte po ochozu dál a prostřílejte se až do dalšího malého skladiště, ve kterém jsou jediným východem dveře s červeným světlem. Musíte zničit modře svítící sálový počítač, který velmi efektně exploduje. Potom můžete dveřmi proběhnout do chodby s dalšími počítači. Mezi těmi je další modrý počítač, který vám opět uvolní dveře s červeným světlem. Těmi se dostanete do centrální kontrolní místnosti, ve které zničením třetího modrého počítače definitivně zastavíte start rakety. Otevřou se vám dveře vedoucí do dalších částí řídícího střediska. V následujících prostorách se snadno zorientujete. Vždy stačí najít příslušné tlačítko a cesta dál je volná. Vaším cílem je najít výtah podobný tomu, kterým jste sjížděli z knihovny hradu.

Výtahem sjedete do Dekkerovy skrýše. Vaším posledním úkolem ve hře bude zabít ho. A počítejte s tím, že to rozhodně nebude jednoduché. Až vejdete do doku jeho ponorky, pošle na vás impozantní množství těžce vyzbrojených vojáků. Naštěstí je všude kolem spousta munice, takže z této strany vám nebezpečí nehrozí. Přesto doporučujeme použít na ně Slugthrower, kterým jsou vyzbrojeni a díky tomu vám dodají spoustu munice. Nakonec se na vás vrhne samotný Dekker. Jeho zbraň je velmi účinná, ale po vojácích by kolem ponorky mělo zbýt velké množství neprůstřelných vest. Navíc se dá střelám z jeho zbraně při troše cviku dobře vyhýbat. Jako zbraň doporučujeme spíše něco konvenčního. Velmi dobře se osvědčil například těžký kulomet. Každopádně ho musíte zabít dostatečně rychle, jinak vás rozstřílejí nezničitelné kanóny z ponorky. Po jeho smrti už si můžete jen vychutnávat závěrečnou animaci.

Jakub Holý

The Way of Samurai

INFO



■ **VYDAVATEL:** Bam! Ent. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Acquire ■ **RECENZE:** PSM2 7 - 80/100

Zvláštní gamesa se svébytnou poetikou a stylem.

Jmenujete se Kenji a jako začínající samuraj to v téhle hře rozhodně nebudete mít lehké. Proto jsme pro vás připravili soupis všech šesti konců.

Ve hře se vyskytuje dohromady šest zakončení odvíjejících se podle toho, jak jste se v té které situaci zachovali. Nejlepší zakončení jsem vzal jako základ a přesně ho rozepsal. Další scénáře pro nedostatek prostoru uvádím ve zkrácené verzi.

ZAKONČENÍ 1 - VŠICHNI PŘEŽIJÍ

Den

Zloducha na mostě si nevšímejte a utíkejte dál po cestě do chrámu. Nevyrušujte vojáka v rozhovoru a stůjte opodál, abyste ho mohli v klidu vyslechnout. Kočka vás prozradí, takže se nyní budete moci vydat do Kurou Residence.

Tsubohachimu u dveří řekněte, že se chcete připojit. Jděte ke dveřím a po vstupu do rezidence najděte Tesshina a jeho ženu u hlavního domu. Zeptejte se mistra, zda je vůdce. Pro vstup budete muset porazit Shiretokoa. V závislosti na vašem podaném výkonu získáte i odměnu. Po souboji se vydejte rovnou (nesmíte se zastavit v restauraci!) do pevnosti klanu Akadama.

Řekněte stráži, že se chcete přidat do klanu, dostane se vám odpovědi, že vůdce tu není a že máte přijít později. Vydejte se tedy do chrámu, kde na vás bude čekat Shiretoko. Řekněte mu „Very well". Společně se vydáte do stanice trochu postrašit majitelku restaurace. NIC neříkejte ani nedělejte a počkejte, až vám Shiretoko dá pokyn k demolici podniku. I zde můžete vydělat slušné peníze, ale musíte si dát pozor, abyste omylem nezasáhli Shiretoka nebo Suzu. Vyházejte a vykopejte nábytek ven a hrajte si s ním, dokud nedostanete povel k odchodu. Následujte šéfa a vyberte si odměnu. Další práce vás bude čekat za úsvitu.

Večer

Vydejte se k Akadama klanu. Budete uvedeni do budovy, kde se zrovna řeší menší rozepře. Navrhněte, ať si to jdou vyřídit ven. Vytáhněte si zbraň a řekněte Kitchovi, že si Karibeho vezmete na starost. Nesmíte ho zabít a ani on vám nesmí moc ubrat. Bojujte tak, abyste ho pouze zranili natolik, abyste mu mohli říct, že prohrál. Po souboji se vydejte do chrámu.

Noc

Při příchodu do obrazu uvidíte manželku mistra Tesshina Murasaki, jak jde k chrámu. Opatrně ji následujte, ale dejte si pozor, aby vás nespatřila. Poslechněte si její konverzaci s policajtem a až se objeví slovo „shrewd", připojte se k nim. Nesmíte mít vytasenou zbraň, ani ji v průběhu další konverzace vytáhnout. Murasaki se vás zeptá, zda-li jste slyšel její rozhovor. Odpovězte po pravdě, že ano, a po chvíli se objeví Shiretoko. Na jeho otázku, co že se to tu děje, odpovězte „tajný rozhovor". Začne strašit, že celou věc řekne mistrovi, proto ho poprosíte, ať jeho manželce odpustí. Pak se vraťte zpět do sídla klanu Akadama.

Den

Jděte do domu a odpovězte Kitchovi horní variantou. Po chvíli se ocitnete u chrámu, kde se z Hyugy vyklube vládní agent. Zaútočí na vás skupinka ninjů, se kterými si buď poraďte, nebo jim jen kryjte výpady a nezabíjejte je. Po chvíli bude Kitcho s Hyugou hotov a ten pak podnikne sebevražedný útok ala islámský separatista. Máte jen chvíli na to, abyste utekli do bezpečné vzdálenosti. Předposlední místo,

PLAYSTATION 2 PLAYSTATION 2

Peníze

Pokud chcete peníze na vylepšení zbraní, vydejte se hned na začátku do slévárny. Zde napadněte stojícího chlápka a vyvražděte všech 99 příchozích bojovníků. Kromě peněz, které z nich vypadají, získáte nádavkem ještě dalších 10 Yenů. Kolik peněz potřebujete, tolik mrtvol vyrobte.

Další způsob, jak si slušně přivydělat Yeny, je popsán v prvním scénáři. Při zkoušce v domě Tesshina rychle rozsekejte Shiretoka a pak pořádně zdemolujte restauraci Suzu. Až budete chránit malého Kurou, neutíkejte, ale bojujte. Dohromady si můžete vydělat až 150 Yenů

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Skok, potvrzení volby

Kolečko » Navázání rozhovoru

Čtvereček » Vzetí/položení předmětu, slabé seknutí

Trojúhelník » Silné seknutí, zrušení volby

L1 » Tasení/schování zbraně

R1 » Blok

L2 » Volný pohyb (s vytaseným mečem)

POKROČILÉ OVLÁDÁNÍ:

R1+čtvereček » Kop, sněžení zeleniny/houby

R1+čtvereček » Bouchnutí drženým předmětem

Šipka + čtvereček » Hození drženého předmětu

R1 (ťuknutí) » Parry (vyklonění soupeře z úderu)

kam se podíváte, bude znovu pevnost Akadamy.

Večer

V pevnosti se rozpoutá bitva s vládními vojáky. Dokud nebudou všichni mrtví, nebude hra pokračovat dál. Pokud si nechcete zašpinit meč krví, můžete veškerou práci nechat na kamarádech. Stejně pak můžete pokračovat i u železnice. Až se budete rozhodovat, kudy půjdete do chrámu, vydejte se s Chelsea. Ve městě zlikvidujte první várku a rozhodněte se společníkům pomoci. Po chvíli sami odběhnete do chrámu.

Noc

Další zastávkou bude most u potoka. Zde spojí své síly Tesshin společně s Kitchem. Po chvíli vás sami pošlou za generálem, který zbaběle prchne. Na schodech vás napadne pětice ninjů. Kašlete na ně a utíkejte dál po schodech. V rozhovoru prozraďte generálovi své jméno a vykašlete se na jeho nabídku k naverbování. Finální souboj může začít. Po zabití generála budete mít jen malou chvíli na sebrání jeho zbraně.

ZAKONČENÍ 2 - KOMBINACE 3 A 4 SCÉNÁŘE

Tsubohachiho si nevšímejte a přes chrám a obraz s kovárnou dojděte do restaurace. Pochvalte Suzu její výtvor, ale až se objeví Shiretoko, nic nepodnikejte. Pokud vás Suzu poprosí o pomoc, odpovězte jí, že to není vaše věc, a jděte se podívat po okolí. Až dorazíte ke kovárně, bude se už stmívat. Jděte do chrámu a porazte zde chlápka, který vám za odměnu řekne o zadní brance v paláci. Na mostě poraďte Donovi verš s omeletou a rýží a vydejte se do stanice. Trochu postrašte vejlupka, který kope do stařík, a až se s vámi dá policajt do řeči, nikam neutíkejte a nic neříkejte. Doběhněte na most, aby se přehoupl čas, a zajděte se podívat do restaurace za Suzu. Pošle vás pro Dona. Využijte rady chlápka z chrámu a vezměte to do domu bezpečnější cestou. Dostaňte se i s truhlicí pryč z domu, zbavte se Tsubohachiho a v dalším obraze utečte Tesshinovi. Jděte do stanice a pak na most, aby se hra přesunula do druhého dne. Ve stanici si promluvte s kovářem Dojimou a spojte se s ním. Na mostě si to rozdejte s Hyugou a jeho ninji a doběhněte ke kovárně, kde narazíte na Dona. Řekněte mu o únosu Suzu a vydejte se do domu rodiny Kurou. Postranní brankou se dostaňte do domu a Tsubohachimu vysvětlete situaci. Stanou se z vás společníci. Nenechejte Tsubohachiho zemřít, mělo by to negativní dopad na konečném zakončení.

Doběhněte ke generálovi a vysvětlete mu, kdo je to samuraj.

ZAKONČENÍ 3 - STATION, VY A SUZU PŘEŽIJETE A DON DON A KOVÁŘ DOJIMA ZEMŘOU

Na mostě osvoboďte Suzu a zeptejte se jí, jestli je v pořádku. Pak se vydejte na základě jejího pozvání do restaurace. Pomozte Suzu ochránit restauraci a pak se jděte podívat na most. Zeptejte se Dona, co dělá, a poraďte mu

Zbraně

- ✗ **Můj favorit je meč dávající +600 HP, +30 AT a +30 DEF. Ten občas vypadne z vůdce tlupy stojící první den po ránu v obraze s kovárnou. Po vylepšení durability a útoku je to téměř ultimátní zbraň.**
- ✗ **Jediné kladivo ve hře má kovář Dojima, nezaplatíte... a můžete si ho rovnou otestovat na sobě.**
- ✗ **Tupou, leč silnou zbraň má Jose, pomocník policajta. Pokud s ním nechcete bojovat, můžete si počkat, až ho první noc Murasaki zabije u chrámu.**
- ✗ **Další zajímavá zbraň je Magic Wand. Tu vymlátíte z ninjů, bohužel většinou jen na nejtěžší obtížnosti.**
- ✗ **Pokud jste předtím v restauraci zranili Dona a Suzu, přijměte prosbu o záchranu Dona a namísto toho ho zabijte a oberte o meč.**
- ✗ **Hezký meč má také Murasaki. Hrajte čtvrté zakončení a po ceremonii s vládními vojáky si vychytrale počkejte, až Murasaki zemře.**
- ✗ **Slabý, ale těžko získatelný meč má i generál Tamagawa. Dostanete se k němu až na samém konci hry, kdy po souboji máte jen malou chvíli na jeho vzetí.**
- ✗ **Tsubohashi má zajímavý meč Ippatsumaru. Z většiny soubojů vám uteče, ale můžete ho zabít při záchraně Dona Dona a nebo nechat ve čtvrtém scénáři Karibe a Chelseu, ať se o něj postarají.**
- ✗ **Když už půjdete s Donem a trezorem, zabijte i mistra Tesshina. Jeho meč je sice nic moc, ale každý vzácný kousek do sbírky se hodí, ne?**
- ✗ **Zajděte první den do tábora klanu Akadama a po menší rozepři srovnejte Karibeho do latě. Má hezky vypadající meč.**
- ✗ **Při konečném tažení ve čtvrtém scénáři si vychytrale počkejte na planinách u kovárny, až Shiretoko padne. Občas z něj vypadne meč Jukkaimaru.**
- ✗ **Náhodně se vám může podařit narazit na mostě nebo u železnice na chlápka ve fialovém kimonu. Jmenuje se Toyoko a občas vám dává užitečné rady. I jeho meč by vám mohl být užitečný.**
- ✗ **Jeden z nejlepších bojovníků ve hře Kitcho má zbraň Kamikaze. Tu nejsnáze získáte, když ho porazíte na věži slévárny při hraní čtvrtého scénáře.**
- ✗ **Mrštná Chelsea má meč Binetsu. Je několik způsobů, jak jej získat, ale asi nejjednodušší bude nechat ji zabít Tsubohashim v souboji u železnice - čtvrté zakončení.**
- ✗ **Hrajte podle některého ze scénářů a počkejte si na Hyugu. Až se objeví s ninjama, poraďte si nejdřív s nimi a pak i s ním. Jeho Zangetsu je docela zajímavá hračka.**

nějaké zakončení básně. Jděte zpět do stanice a demonstrujte svoji sílu policajtovi. Pak se zase můžete libovolně pohybovat. Večer se vydejte do restaurace, kde si promluvte se Suzu. Ta vám poví o Donovi a poprosí o pomoc. Nyní se vydejte do rezidence rodiny Kurou pro Dona a truhlici s penězi. Dona Dona naleznete v domě a s ním po boku se pak musíte probojovat pryč. V obrazu u kováře narazíte na Teshina, z něj vypadne docela slušný meč. Jděte si zablbnout na most a pak se vraťte do stanice. Promluvte si s Dojimou a pak jděte zpět na most, kde se střetnete s Hyugou. Po souboji vás čeká v restauraci smutná zpráva o únosu Suzu, takže jste zase na cestě navštívit dům rodiny Kurou. Tentokrát ale budete bojovat s vojáky. Rychle musíte proběhnout zahradu a vyběhnout k domu, než bude Suzu zabita, takže s chutí do vojáků a do generála.

ZAKONČENÍ 4 - KUROU, KLAN AKADAMA A JEHO VŮDCE BUDE PORAŽEN

Jako v prvním scénáři se jděte připojit k bojovníkům rodiny Kurou a vydělejte si nějaký ten peníz za demolici restaurace. U brány rezidence si pak promluvte s Nakanem a vydejte se do předešlého obrazu. Shiretoko tu pro vás bude mít nějakou práčičku. Po příchodu bojovníků z Akadama klanu se zastaňte dí-

těte, že za nic nemůže, a až se ho pokusí zabít, popadněte ho a co nejrychleji s ním utečte domů. Tesshin vám dá malou odměnu. Podle prvního scénáře se nyní vydejte k chrámu a po rozhovoru se odeberte do slévárny. Promluvte si s Tesshinem a po příchodu Kitcha se automaticky odeberete k trati, kam vás Tesshin pošle na pomoc jeho jednotkám. Společně s Tsubohashim porazte Karibeho a Chelseu. Pak se vraťte do slévárny. Na věži si to rozdejte s Kitchem a poté se vydejte do rezidence rodiny Kurou. Po skončení Tesshinových dialogů se rozpoutá boj mezi vojáky a Kurou. Probojujte se do stanice, zde bude Hyuga s ninji a pak pokračujte až na most, kde bude čekat sám generál. Toť vše.

ZAKONČENÍ 5 - AKADAMA, VLÁDNÍ VOJÁCI ZVÍTĚZÍ A OVLÁDNOU KRAJ

Začněte jako ve třetím scénáři, ale po bitce v restauraci jděte k železnici a odtud se vydejte do sídla klanu Akadama. Po cestě sejměte všechny členy klanu, na které narazíte, včetně stráže u vchodu do základny. Po chvíli se přiřítí Hyuga a sdělí vám, že je silnější než vy a máte na výběr smrt, nebo přidání se ke klanu. Přidejte se k červenokabátníkům. Až se všichni odeberete ven a Chelsea vás poprosí o pomoc, řekněte jí, že si má pomoci sama. Až Kitcho sejme Karibeho, vezměte si jeho meč, je docela slušný. Pak akorát odejděte ze základny.

Trochu si zabojujte a vraťte se do tábora klanu Akadama. V podstatě jde jen o to, nějak zabít noc a propracovat se k druhému dni, ve kterém se vydejte na kus řeči ke Kitchovi a společně s ním pak do chrámu za Hyugou. Porazte ho a pak se vydejte zpět do Akadama Mansion. Uvidíte rozhovor mezi Kitchoem a jeho otcem Tesshinem, kterého zastřelí vládní voják. Od teď se bude bojovat v jednom kuse. Stejně jako v prvním scénáři, se budete muset probojovat až na most, kde to skoncujete s generálem.

ZAKONČENÍ 6

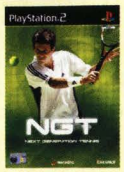
Udělejte to, co je napsané v prvním scénáři, ale na nabídku generála odpovězte kladně.

Podle toho, jak jste bojovali, budete i ohodnoceni. Asi nejpotupnější je hodnocení pankáč, zato Král samurajů je pro opravdové samuraje. Této pocty se vám dostane, pokud projdete celou hru bez zabíjení - samozřejmě vyjma generála. Další zajímavé ohodnocení, které jsem získal, byl masově vraždící samuraj - ve slévárně jsem porazil 200 bojovníků.

Lukáš Kolínský

Next Generation Tennis

INFO



■ **VYDAVATEL:** Wanadoo ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Carapace ■ **RECENZE:** PSM2 7 - 61/100

Čím dál budete hrát, tím se hra postupně zlepší. Překvapivě kvalitní tenis!

Náročnost tohoto tenisového simulátoru není radno podceňovat, pokud tedy nechcete skončit na chvostu žebříčku.

PROFILY HRÁČŮ

GUSTAVO KUERTEN
Brazílie, nar. 1976
Úspěchy na Grand Slamech:
3x vítězství na Roland Garros
Kuerten je v *Next Generation Tennis* nejsilnějším hráčem - nemá prakticky žádné slabiny a jeho největšími přednostmi (alespoň v této hře) jsou podání a backhandový úder. Výborný partner do čtyřhry v módu kariéry.

SEBASTIEN GROSJEAN
Francie, nar. 1978
Úspěchy na Grand Slamech:
semifinále na Australian Open a Roland Garros
Jestliže rádi praktikujete hru od základní čáry, není v této hře lepší volba. Největší přednosti: podání a nesmírně tvrdé údery. Do čtyřhry se však kupodivu příliš nehodí, kazí na síti.

TOMMY ROBREDO
Španělsko, nar. 1982
Úspěchy na Grand Slamech: -
Stručně a jasně: nebrat!

TIM HENMAN
Anglie, nar. 1974
Úspěchy na Grand Slamech:
3x v semifinále Wimbledonu
Henman je vhodnou volbou pro ty z vás, kteří preferují systém servis-volej. Tyto dvě herní činnosti jsou i v *NGT* jeho největšími trumfy. Dobrý ve čtyřhře.

NICOLAS KIEFER
Německo, nar. 1977
Úspěchy na Grand Slamech:
čtvrtfinále na US Open a Australian Open
V *NGT* průměrný hráč, bez zjevných předností i slabin. Vhodný i jako partner pro čtyřhru.

TODD MARTIN
USA, nar. 1970
Úspěchy na Grand Slamech:
finále US Open a Australian Open
Má ve hře vynikající servis a body získává často řezanými míči z backhandu.

CHANDA RUBIN
USA, nar. 1976
Úspěchy na Grand Slamech:
vítězka Australian Open ve čtyřhře
Hraje výborný obouruční bakhand a jak už napovídá její úspěch na Australian Open, je to i pro kariéru v *NGT* výborná spoluhráčka do čtyřhry.

BARBARA SCHETT
Rakousko, nar. 1976
Úspěchy na Grand Slamech: -
Je to dost podobný typ jako Chanda Rubin, nicméně pro čtyřhru není zrovna nejvhodnější partnerkou - hraje špatně voleje.

Údery a podání

Abyste byli v *Next Generation Tennis* úspěšní, musíte si vtlouct do hlavy základní poučku: je třeba být u míče včas! Jakmile zahrajete úder pozdě, nemáte vůbec žádnou šanci na úspěch. V praxi to bohužel znamená, že například při podání soupeře na nic nečekejte a v okamžiku dotyku míče s raketou postupte o dva kroky dopředu a stiskněte tlačítko pro úder. Zároveň natočte analogovou páčku do některého rohu a máte tu return jako vyšitý. Vůbec se nemusíte při příjmu podání posunovat vlevo či vpravo, hráč si před úderem postoupí automaticky...

Stačí se naučit dobře podávat a hrát tyto tvrdé returny a soupeř proti vám nemá šanci. Co se týče vašich servisů, vyplatí se podávat zásadně do středu kurtu, kde můžete sázet jedno eso za druhým. Pokud zahrajete míč při servisu ven z kurtu, soupeř ho v pohodě vrátí tvrdým, nechytatelným returnem. Pokud se hra dostane do výměny, tlačte tvrdé údery k základní čáře nebo ven z kurtu a střídejte topspiny, přímé údery i řezané míče.

Módy Arcade a Challenge

V módu Arcade máte za úkol porazit postupně, bez možnosti uložení, čtyři soupeře. Za vítězství v tomto herním módu se vám budou odemykat nové stadiony.

Challenge mód skrývá dvě další nabídky: pokud zvolíte Tournament, zahrajete si klasický turnaj, ve kterém budete postupovat nalosovaným pavoukem, jestliže odklepnete Championship, zahrajete si systémem každý s každým a vítěze určí konečný počet bodů.

Pokud si chcete (jak v Arcade, tak v Challenge módu) především rychle odemknout různé bonusy, můžete si nastavit hru na jediný game.

Mód Carrier

Kariéra je pochopitelně hlavním módem celé hry. V základním menu jsou 3 odkazy: domov, trénink a turnaj.
1) Domov: zde sledujete, jak se váš hráč zlepšuje (servis, základní údery, servis), můžete změnit jeho oblečení a partnera pro čtyřhru i mix. Také zde můžete nastavit styl úderů mezi accuracy (přesné údery, ale méně tvrdé), normal a power (tvrdé údery, které často létají mimo a za základní čáru). Podle mého soudu je to zcela zbytečná volba - doporučuji zvolit normal po celou dobu hry.

2) Trénink: budete trénovat v osmi kategoriích (servis, smeč, křížný úder, lob, servis a volej, volej, return a úder od základní čáry). V každé sezóně máte právo jen na 3 „tréninkové dávky"- snažte se je využít na maximum.

3) Turnaj: to je celkem jasná volba, tady zužitkujete svou formu a své schopnosti ve čtyřech turnajích. Singla vyhrajete na všech poměrně snadno, horší to je se čtyřhrou a mixem, které se v NGT hrají trochu toporně. Důležité je zvolit dobrého spoluhráče (viz Profily hráčů).

Milan Jablonský

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Směrové šipky » Pohyb hráče
Trojúhelník » Lob
Kolečko » Řezaný míč
Čtvereček » Přímý úder
Křížek » Topspin
L1 » Úkrok vlevo
R1 » Úkrok vpravo

Turok Evolution

INFO

■ **VYDAVATEL:** Acclaim ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Austin Studio ■ **RECENZE:** PSM2 9 - 75/100

Dobře odvedený kus práce na příjemné střílečce.

Kromě létání na pterodaktylech si budete muset poradit i se spoustou dalších dobrodružství...

1. KAPITOLA

Into the Jungle

První mise není příliš rozsáhlá a narazíte v ní jen na pár protivníků. Začínáte na úzké pěšince, která vede vysokou trávou. Až začne prudce stoupat, čeká vás setkání se třemi Procomposaury, kteří jsou velmi malí a v trávě tedy nejsou vidět. Naštěstí vám příliš neublíží a vy je můžete klidně pobít sekerou.

Až projdete prudkým ohybem, otevře se před vámi krásný výhled na malé údolí s vodopádem, v jehož pravé části vidíte několik skal. Na úzké skalní věži v popředí si všimněte Slega, který stále střílí na všechno kolem (vás si naštěstí všimne jen výjimečně). Přibližte se k němu zezadu a zastřelte ho svým lukem. V následující krátké animaci uvidíte, jak z něj vypadne Glyph. Jděte k o něco větší skále, která je hned vedle, a na její zadní stěně uvidíte velkou lavici s lékárničkou. Vyskočte na ni a pokračujte vlevo po úzké římse (musíte vyskočit na další velký schod). Po římse se dostanete až na samotný vrchol skály, na kterém najdete pistoli.

Nyní musíte přeskočit na malou skálu, na které zůstal Glyph po zastřeleném Slegovi. Opatrně seskočte (pozor na zranění pádem) a jděte k jeskyni, kterou jste viděli v animaci po sebrání Glyphu (je na konci pěšinky, na které jste začínali). Cestou potkáte několik dalších Slegů, se kterými se ale nemusíte zdržovat. V jeskyni první úroveň končí.

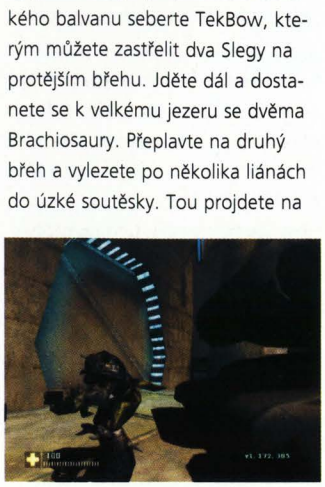
Jungle Hunter

Jděte na konec jeskyně a až budete mít plný výhled na Raptora před ní, pokuste se ho zastřelit. Pokud po prvním zásahu uteče, alespoň jste ho zranili. Pokračujte dál po pěšince a až vyběhnete na vrchol malého kopce, před sebou uvidíte několik Raptorů, kteří už na vás čekají. Začněte na ně střílet z co největší vzdálenosti, protože tak budete mít dost času na druhou ránu.

Seběhněte po pěšince až k zarostlé mokřině, ve které se prochází další Raptor. Toho si ale nevšímejte a vylezte na vysoký břeh napravo od pěšinky. Přeskočte na protější břeh a z něj na obrostlý kmen. Po kmenu pokračujte doprava a přeskočte z něj na malý ostrůvek vyčnívající z mokřiny. Z něj už se dostanete na druhou stranu, kde vidíte další pěšinku. Kolem ní budete muset zabít tři Slegy, kteří ji stráží. Pokud zaútočíte z dostatečné vzdálenosti, ani nestačí zareagovat. Na konci pěšinky si dřepněte a vlezte do dutého stromu.

Hunter's Peril

Doběhněte k říčce s několika krokodýly. Pokračujte po proudu a u velkého balvanu seberte TekBow, kterým můžete zastřelit dva Slegy na protějším břehu. Jděte dál a dostanete se k velkému jezeru se dvěma Brachiosaury. Přeplavte na druhý břeh a vylezete po několika liánách do úzké soutěsky. Tou projdete na větší prostranství s několika sloupy. Skočte na ten nejnižší a po chvilce se všechny zasunou do země. Rychle se vraťte ke vstupu do soutěsky a vezměte si do ruky sekeru, kterou snadno zabijete všechny útočící opice. Potom vyskákejte po sloupech pro Glyph. Tím si otevřete cestu podvodním tunelem.



Proplavte podvodním tunelem do dalšího jezírka a vyskočte na pravý břeh. Z něj pomocí TekBow zastřelte Slegy na pláži a odstřelovače na římse nad ní. Oběhněte jezírko a vylezte po liánách na římsu. Nyní hledejte cestu vedoucí směrem nahoru. Po zdolání několika skal s liánami se dostanete na vysoko položenou plošinu. Zastřelte Slegy na druhé straně propasti. Potom jděte blíž a uvidíte dva prameny lián visící nad propastí. Na jeden z nich vyskočte a přeručkujte na druhou stranu.

Zde najdete dřevěný můstek, který se obtáčí kolem prudkého svahu hory vpravo. Dejte si ale pozor na nenápadnou mezeru, kterou musíte přeskočit. Na konci seskočte na zem a podívejte se směrem doleva. Vidíte úzkou cestu vedoucí po vrcholcích skal. Než se na ni ale pustíte, postřílejte Slegy, které vidíte na druhé straně. Až padne poslední z nich mrtev, můžete přeběhnout a přeskákat na druhou stranu. Nyní už je před vámi poslední dřevěný můstek a za chvilku se setkáte s Mayanou.

2. KAPITOLA

Airborne

Vaším hlavním protivníkem v následující misi budou věže s kanóny,

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

CHODÍCÍ ČÁST

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Rozhlížení a míření
Křížek » Skok
Čtvereček a Trojúhelník » Přepínání zbraní
L1 » Skrčení
L2 » Změna módu zbraně
L3 » Skrčení
R2 » Střelba
R3 » Použití optiky zbraně

LÉTACÍ ČÁST

Levý analog » Ovládání letu
Křížek » Zpomalení
Kolečko » Náklon na levé křídlo
Čtvereček » Náklon na pravé křídlo
Trojúhelník » Zrychlení
L2 » Rakety
L3 » Kulomety
R1 » Změna pohledu
R2 » Kulomety
R3 » Rakety

které vám můžou ubrat docela dost zdraví. Nesnažte se je ale ničit a radši se věnujte vyhýbání před jejich střelami. Protivníkovi stíhači jsou úplně neschopní, takže si během celé mise nemusíte vůbec vystřelit.

Stretching you Wings

Na začátku druhé mise si všimněte balónu, který je označen malými červenými kříži. Pod ním visí lékárnička, kterou byste mohli uvítat. Potom už se naplno věnujte letu, který bude o něco náročnější. Soutěska před vámi je totiž plná kmenů padlých stromů a vy mezi nimi budete muset prokličkovat. Během letu lesem sice budete napadeni, ale nepřátelští stíhači nemají v tak členitém terénu šanci. Po nějaké době letu vás Mayana upozorní na tunel, který uvidíte vlevo dole. Jde o zkratku, kterou se dostanete rovnou na konec úrovně.

Dam the Defences

Tato úroveň začíná letem nad stezkou vyšlapanou dinosaury. Držte se nad nimi co nejvýš, protože blízko vrcholu se na vás Slegové pokusí shodit nějaké skály. Na konci stezky budete muset proletět nízkou jeskyní, za kterou vyletíte vodopádem do rozlehlého údolí.

Konečně máte úplnou volnost pohybu. Všimněte si hned na začátku několika balónů, u kterých si můžete doplnit zdraví. Vaším prvním úkolem v údolí bude sestřelit transportní letoun, který bude kroužit na neměnící se trase. Pokuste se ho sestřelit hlavně kanóny, protože rakety bude lepší šetřit na později.

Až sestřelíte svůj cíl, budete si muset uvolnit cestu dál. Na konci údolí je velká přehrada, která má po stranách dva zámky s obrannými kanóny. Ty musíte zničit (zde se hodí pár raket), aby se přehrada otevřela. Potom proleťte na druhou stranu a sleťte stejně jako Mayana do jeskyně na konci peřejí. Dejte si ale pozor na vybírání střemhlavého letu. Váš Pterodaktyl bude reagovat velmi pomalu a vy byste se mohli rozmáznout o nějaký kámen.

Ground Assault

Letíte nad řekou a před vámi je hluboký kaňon. Držte se těsně nad hladinou, protože se tak snadno vyhnete skalním výčnělkům nad vámi. V protisměru se objeví několik stíhačů, které stačí trochu pokropit. Neměly by znamenat větší nebezpečí. Po chvilce letu se před vámi objeví most, nad kterým si můžete z balónu doplnit zásobu raket. Za mostem před sebou konečně uvidíte rozlehlý tábor s početnou protivzdušnou obranou.

Nad táborem můžete opět volně manévrovat. Vaším úkolem bude zničit pět velitelských stanů, které se výrazně liší od ostatních svou velikostí (jsou světlé a podlouhlé). Při jejich ničení si nevšímejte protivzdušné střelby, která není příliš přesná. Po zničení posledního stanu vám Mayana ukáže obrovskou trubku, do které musíte vletět.

Mine Fields

Les před vámi je plný balónů, pod kterými visí velké smrtící miny. Naštěstí jsou všechny balóny dost vysoko, takže stačí držet se těsně nad zemí. Jako vždy budete napadeni několika stíhači, o které se ale opět nemusíte starat. Prostě jen kličkujte mezi kořeny obrovských stromů a maximálně se soustřeďte na let. Po chvilce dorazíte k vojenské základně Slegů, ve které je početná protivzdušná obrana. Pokud se ale nepřestanete držet země, nemohou vás nikdy trefit. Proleťte kolem vzlétající vzducholodi a v klidu dokončete úroveň.

Ancient Ruins

Ocitáte se v údolí, jehož dominantou je veliká stavba uprostřed. Kromě všudypřítomných stíhačů je zde také několik mobilních kanónů a hlavně čtyři protivzdušná dvojčata na stavbě uprostřed. Vaší prioritou bude zbavit se těchto čtyř kanónů, které pro vás znamenají jednoznačně největší riziko.

Po určité době se do údolí snese vzducholoď, která začne kroužit po obvodu údolí. Doplňte si z balónů, které jsou všude kolem, zásobu raket a zdraví. Potom se vrhněte na vzducholoď, která je vaším hlavním cílem. Nejprve bude ale dobré zničit tři věže, které jsou na trupu zavěšeném pod tělem vzducholodi. Potom to začněte sypat přímo do obrovského těla vzducholodi, která začne pomalu hořet. Pokud vám docházejí rakety, tak si je opět doplňte. Důležité je také uvědomit si fakt, že vzducholoď se pohybuje na hranici vašeho dostupu. Někdy tak na ni budete moci útočit pouze zespodu. Jejím zničením končí druhá kapitola.

3. KAPITOLA

Mountain Ascent

Po pár krocích uvidíte několik hodujících Procomposaurů. Pokračujte dál a dostanete se na malé rozcestí. Jděte do průrvy vlevo a zastřelte dva Slegy. Potom vyskočte na malý schod a dostanete se na plošinu, která činí vysoko nad stezkou. Z ní musíte přeskočit na nižší plošinu, kterou vidíte přímo před sebou. V průrvě za ní najdete sochu, která má na sobě velké tlačítko. To zmáčkněte a na konci průrvy seskočte opět dolů. U levé stěny najdete další sochu a po zmáčknutí tlačítka na ní se vám konečně otevře velká opičí hlava.

Uvnitř seberte optiku pro pistoli, která se bude hodit. Cesta před vámi je totiž plná Slegů a vy se po ní budete muset prostřílet až na vrchol hory. Dávejte si pozor zejména na Slegy, kteří vám seskočí do zad. Než si jich všimnete, máte půlku zdraví pryč. Také nezapomeňte v soubojích s většími skupinkami používat granáty, které jsou opravdu velmi účinné.

Summit Battle

Začínáte soubojem s Tyranosaurem, na kterého se hodí TekBow s výbušnými šípy. Hlavní je ale stále klikovat, protože jeho útoky jsou opravdu smrtící. Po úvodním souboji pokračujte dál a korytem řeky se prostřílejte k vysokému vodopádu. Před ním projděte malou jeskyní v levém břehu. Tou se dostanete na klesající římsu. Seběhněte až k velké skále, kolem které se stezka stáčí doprava a uvidíte přilétat bitevní loď. Rychle se otočte a vyběhněte zpět nad vodopád. Z něj vidíte loď z vrchu a ona na vás neútočí. Hoďte na ni pár granátů (podržte střelbu a poletí dál), které by ji měly zničit. Potom se vraťte na římsu a po stezce doběhněte až k malému můstku, kolem kterého budete muset postřílet větší množství Slegů. Ještě před jeho překročením se ale o kousek vraťte a najděte průrvu, kterou se dostanete na malou visutou plošinu. Z ní vidíte vlevo další plošinu, na které leží brokovnice. Skočte si pro ni a potom se opět skokem vraťte na původní plošinu. Pokračujte stezkou až do koryta malé říčky.

Jejím tokem se dostanete až k malé pláži, kde musíte zastřelit tři otravné Procomposaury. Potom vylezte po provazovém žebříku na římsu, ze které vede stezka až k dlouhému visutému mostu. Po vašem přiblížení k mostu ale začnou přistávat dvě transportní lodě s jednotkou Slegů, před kterými se raději stáhněte. Z dálky je potom pěkně postupně vystřílejte. Nyní už vás čeká pouze drsná akce, protože cesta následující překročení mostu je plná dobře postavených Slegů. Pozor si dávejte hlavně na kanóny, které ubírají opravdu hodně. Jejich obsluhu střílejte vždy z velké vzdálenosti.

Descent

Začínáte v jeskyni plné šavlozubých tygrů, na které nejlépe platí brokovnice. Až se prostřílíte k východu, tak si skočte do tunelu vpravo pro raketomet. Venku už bude vše při starém. Budete se muset prostřílet klikatou cestou až na větší prostranství, kde uvidíte opuštěné čtyřče. Rychle k němu běžte a z obou stran údolí na vás začnou útočit Slegové (zpočátku víc zleva a ke konci spíše zprava).

Po odražení útoku pokračujte po cestě dál směrem k velké pevnosti. Opět narazíte na několik nepoučitelných jedinců, kteří se vás pokusí zabít. Těsně před branami pevnosti vás ale čeká velký Triceratops s raketomety na zádech. Stačí se ale stáhnout za nejbližší záhyb a z bezpečné pozice na něj hodit pár granátů. Po jeho smrti už vám nic nebrání v cestě k obrovské bráně.

4. KAPITOLA

Infiltration

Stojíte před vnější stěnou pevnosti, která je plná Slegů. Do ruky si vezměte TekBow a vydejte se podél stěny směrem doprava. Cestou si dejte pozor na světlomety, které vás nesmí zachytit. Po chvilce dojdete k díře, kterou se dostanete konečně dovnitř. Dejte si pozor na stráž vlevo a zmáčkněte tlačítko nalevo od brány.

Dostáváte se do druhé části úrovně. Zde hlídkuje hned několik Slegů, takže bude lepší několik jich zastřelit. Použijte odstřelovačský mód luku a střílejte Slegy jedině do hlavy. Tak nedostanou šanci spustit poplach. Další brána je přímo proti té první. Až bude vzduch čistý, tak k ní proběhněte, otevřete ji a ukončete úroveň. Pokud ale spustíte poplach, musíte se někde schovat a počkat, až ho zase vypnou. Druhá možnost je všechny postřílet.

Compound Wall

Při vybíhání z tunelu si dávejte pozor na hlídkujícího Slega. Pokud by vás při opouštění tunelu viděl, zase se rychle stáhněte dovnitř, protože v úzké chodbě se můžete lehce ubránit. Když se vám podaří nepozorovaně vyplížit ven, tak obejděte budovu vlevo a podél stěny se dostanete na most s bránou na konci. Tu samozřejmě otevřete tlačítkem vlevo.

Po překonání brány jste ale nevyhnutelně prozrazeni, takže si do ruky rychle vezměte brokovnici a útočníky postřílejte. Po vypnutí poplachu se rozhlédněte kolem a u pravé stěny (z pohledu od mostu) spatříte Slega s plamenometem. Zastřelte ho a seberte klíč, který po něm zůstal. Opodál jsou ve skalní stěně dveře do zbrojnice, který díky němu otevřete. Uvnitř je sice spousta Slegů, ale také je zde dost lékárniček a hlavně plamenomet. Po jeho získání vyběhněte ven a tlačítkem si otevřete vrata vedoucí do další úrovně.

Blockade

Zde už to bude opět o něčem jiném. Nejprve zastřelte lukem Slegy, kteří stráží bránu kousek od počátku úrovně. Seberte Flechette Gun vpravo, potom vyběhněte na násep vlevo a hledejte vstup do komplexu tunelů. Nejprve se na první křižovatce vydejte doleva a na konci tunelu se dostanete na visutou plošinu. Tam najdete čtyřhlavňový nástavec pro Flechette Gun. Z plošiny se rozhlédněte a postřílejte všechny Slegy v dohledu. Potom se vraťte do komplexu tunelů a poctivě je prohledejte. V tunelu na druhé straně se po žebříku dostanete na další plošinu, kde najdete Dark Matter Cube. Také odtud můžete zastřelit pár dalších Slegů. Každopádně nejdůležitější je tunel, kterým se dostanete do prostoru za bránou. Jděte ke strážní budce přímo u ní a zastřelte Slega uvnitř. Potom skočte dovnitř a stoupněte si za kanón, kterým pohodlně postřílíte několik útočníků.

Po boji u brány vyběhněte po cestě až k začátku velkého mostu, na jehož druhé straně vidíte velkou bránu. Seběhněte nalevo od cesty do prostoru pod mostem, kde najdete další tunel (na jeho konci je další Dark Matter Cube). Jděte po spodní části mostu směrem na druhou stranu a postřílejte útočící Slegy. Na druhé straně objevíte dva vstupy do věží, které jsou na obou stranách mostu. V obou budete muset vylézt po žebřících až nahoru a tam zmáčknout tlačítko. Po zmáčknutí druhého tlačítka se otevře velká brána, za kterou je konec úrovně.

Entering the Base

Potichu se dostaňte k první bráně, kterou se dostanete do hlavní části

úrovně. Zde nejprve zastřelte oba hlídkující Slegy přímo před sebou a potom pokračujte podél stěny vpravo. Za rohem najdete dveře, kterými se dostanete do velké budovy se zajatci. Osvoboďte je tlačítkem na stěně a pokračujte budovou na další velké prostranství. Zde je opravdu velký počet hlídkujících Slegů, takže se asi pěkně zapotíte.

Na druhé straně prostranství je jak jinak než další budova, do které se dostanete světlými dveřmi téměř přesně uprostřed. Hned druhá místnost je plná spících Slegů, které bohužel nevyhnutelně probudíte. Až je všechny dostanete, pokračujte dál do místnosti vlevo. Zde budete muset porazit velitele, který vydrží opravdu velké množství zásahů. V této místnosti najdete vylepšení pro Flechette Gun, díky kterému můžete tuto zbraň použít také jako rotační kulomet.

Na prostranství za budovou běžte doprava a posledními dveřmi před rohem budovy se dostanete do velkého skladiště. Z něj vyběhněte po schodech na střechu, kde najdete žebřík vedoucí na malou dřevěnou plošinu. Po bednách vyskákejte k šedému kabelu a po něm přeručkujte za zeď, kterou vidíte v dálce před sebou (držte se ve středu kabelu, jinak z něj spadnete). Za zdí slezte po žebříku na zem a po šikmé rampě vyběhněte ke dveřím vedoucím do hlavní části pevnosti.

5. KAPITOLA

The Sleg Fortress

První úroveň není příliš rozsáhlá, ale zato je plná Slegů. Nejprve rozbijte všechny bedny kolem sebe a doplňte si munici. Potom jděte dál a po zastřelení prvního Slega se otevřou veliká vrata, ze kterých se vyhrne první vlna útočníků. Stáhněte se do počáteční místnosti a pokuste se v ní bránit. Po odražení prvního útoku vás ale čeká ještě několik dalších. Po odražení té poslední uvidíte animaci, ve které velitel této části pevnosti sestoupí ze svého velitelského postu. Bohužel je velmi přesný a jeho automatická zbraň ubírá dost zdraví. Zkuste na něj například plamenomet, kterým se velmi dobře míří. Klasická brokovnice ale také nezklame.

Posledním úkolem úrovně bude zničit teleport, kterým bude přicházet nekonečné množství Slegů. Stačí ale pár ran a máte klid (samozřejmě se k němu musíte rychle dostat, jinak nemáte šanci). Potom si doplňte zdraví a munici. Nakonec úroveň opustíte dlouhou točitou chodbou.

Sweep the Halls

Ihned po vstupu do hlavní haly se na vás vrhne několik Slegů. Kromě nich jsou zde také střelci v prvním patře a na balkóně v čele haly. Snažte se tedy zaběhnout do nějakého krytu a nejprve vyřídit Slegy, kteří za vámi mohou přiběhnout. Potom si vyhlédněte nějakou vhodnou střeleckou pozici a zabijte střelce z větší vzdálenosti.

Po vyřízení základní posádky vyběhněte po schodech do prvního patra a v jeho zadní části najdete na ochozu dvě páky. Za obě zatáhněte a otevřou se brány přímo pod nimi. Seběhněte dolů a objeví se další Slegové, kteří vám cestu k jedné z bran řádně znepříjemní. Seběhněte točitou chodbou dolů a pokud jsou všichni Slegové mrtví, můžete pákou v malém výklenku otevřít poslední bránu úrovně.

Před vámi je ovšem ještě další malá hala, kterou se budete muset prostřílet. Cestou ale nezapomeňte vyčistit také malé oddělené místnosti vpravo. V nich najdete lékárničky a nějakou munici. Potom stačí zabít posledního velitele a cesta do tunelu je volná. Běžte tunelem stále dál a po chvíli dojdete na konec úrovně.

The Search Continues

Ještě před opuštěním tunelu se pokuste pomocí TekBow odstřelit co nejvíce Slegů, kteří na vás čekají ve velké hale před vámi. Po jejich likvidaci se do haly začnou teleportovat kněží. Zůstaňte tedy v tunelu a oni budou muset běžet úzkým tunelem rovnou proti hlavní vaší zbraně.

Po likvidaci posledního z nich vylezte z tunelu ven a doplňte si munici. Potom pokračujte dál a v následující velké hale najdete mezi dvěma velkými sloupy Glyph. Po jeho sebrání se kolem vás začne objevovat další vlna kněží. Nejlepší tedy bude najít si nějaký roh, ve kterém na vás nebudou moci útočit zezadu. Po zabití posledního se objeví na stejném místě další Glyph, po jehož sebrání se otevře průchod dál. Prostřílejte se jednotkou Slegů, kterou vede velitel s raketometem (nestůjte blízko zdi, protože by vás zraňovaly exploze).

Dostanete se do velké místnosti s bazénem uprostřed. Po vystřílení všech protivníků se socha uprostřed zasune a vy můžete proplavat podvodním tunelem do vedlejší místnosti, která vypadá úplně stejně. Zde opět postřílejte všechny kněží a potom zmáčkněte velké kruhové tlačítko uprostřed jedné ze stěn. Tím si otevřete velké dveře ve vedlejší místnosti. Proplavte tedy zpět, zastřelte velitele s raketometem (tady vás asi dost zraní) a vběhněte do chodby, ve které úroveň končí.

The Bowels of the Base

Nejprve budete muset proběhnout několik pastí. Probíhejte vždy v okamžiku těsně po nárazu lisu. Před poslední pastí ale nejprve zastřelte Slegy, kteří na vás čekají před východem z chodby. Po překonání poslední pasti se dostanete do širší chodby s mnoha výklenky. Touto chodbou se budete muset prostřílet až na její konec. Zde se dostanete do větší místnosti se dvěma kulatými tlačítky, která musíte zmáčknout.

Vraťte se do chodby a v pravé stěně bude otevřen jeden z průchodů. Z něj se ale vyhrne spousta Slegů, takže dostat se do paralelní chodby nebude jednoduché. V ní se dejte nejprve doprava a na konci uvidíte hromadu kovových beden. Vyskákejte na ně a zmáčkněte kulaté tlačítko, které je nad největší bednou na stropě. Potom se prostřílejte na druhý konec chodby, kde na vás čeká za rohem pěkný oříšek v podobě dvou velitelů s raketomety. Budete muset běžet blíž k nim, abyste neměli za zády stěnu a mohli uhýbat raketám. Jedině v této pozici proti nim máte šanci.

Po jejich zabití proběhněte chodbou až do velké haly, ve které vidíte uprostřed oplocenou šachtu. Oběhněte ji a na druhé straně zastřelte dalšího velitele s rotačákem. Potom si za bednou, vedle které stál, doplňte zdraví. Nakonec běžte k šachtě a pákou si přivolejte výtah, do kterého musíte samozřejmě nastoupit.

Reactor Core

Vaším cílem v této úrovni bude zničení reaktoru. Toho docílíte tím, že najdete a zničíte šest ovládacích panelů, které jsou rozmístěny po celé úrovni. Nejprve ale postřílejte všechny Slegy v hlavní hale, ve které úroveň začíná. Potom zničte dva ovládací panely, které jsou na obou stranách reaktoru uprostřed. Díky tomu se otevřou vrata u výtahu. Za

nimi je teleport, kterým se transportuje několik Slegů. Až se zasune, zmáčkněte tlačítko na stěně za ním.

Otevřely se další dveře, kterými se dostanete do dlouhé stoupající chodby. Tou se prostřílejte do velkého skladiště, kde najdete v nejvzdálenějším rohu tlačítko na stěně. Zmáčkněte ho a vraťte se na chodbu, kterou jste sem přišli. Zde se otevřely dveře vedoucí do další části chodby. Tou se dostanete do velké haly, ve které se připravte na opravdu početnou jednotku Slegů, kteří vám pořádně zatopí. Až celou halu vyčistíte, na její vzdálenější stěně najdete žebřík, po kterém vylezete do malého výklenku. V něm zničte třetí ovládací panel a zmáčkněte tlačítko na stěně.

Uprostřed haly se otevřely dveře, kterými se dostanete zpět do hlavní haly. Postřílejte Slegy číhající za rohem a vylezte po jednom ze žebříků do prvního patra. Zde vás čekají další protivníci. Po jejich likvidaci jděte k reaktoru a na jeho druhé straně zničte čtvrtý ovládací pult. Poslední dva najdete v chodbách, do kterých se dostanete po žebřících na stranách haly.

Po zničení posledního ovládacího pultu počkejte u nejbližšího žebříku a vychutnejte si Slegy, kteří se k vám pokoušejí po žebříku vyšplhat. Nyní už zbývá jen dostat se k východu. Ten se otevřel v hlavní hale vedle reaktoru. V hale je ale nová jednotka Slegů a východ hlídá velitel s raketometem. Vychutnejte si ho a ukončete úroveň.

Meltdown

V následující úrovni budete utíkat před explodující reaktorem a ještě navíc budete muset cestou získat strategické plány Slegů. Vyskákejte tedy po bednách vlevo a klimatizací proběhněte do malé místnosti se dvěma Slegy. Nevšímejte si jich a vyběhněte na chodbu vpravo. Tou utíkejte dál a vůbec se nestarejte o Slegy, kteří se budou objevovat kolem vás. Doběhněte až ke slepému konci chodby a zaběhněte do dveří vlevo.

V této místnosti musíte postřílet všechny Slegy, kteří se k vám v průběhu následujících chvil teleportují. Potom se otevřou dveře a vy se dostanete do obrovské haly. Tou se prostřílejte na druhou stranu a vyběhněte jednou z postranních chodeb na ochoz v prvním patře. Odtud proběhněte chodbou do vedlejší kruhové místnosti, ve které musíte naopak seběhnout do přízemí. Zde postřílejte všechny Slegy a u počítače uprostřed získáte hledané plány. Potom vběhněte do výtahu a úroveň je za vámi.

Interrogation

Tato úroveň se bude částečně odehrávat ve stejných prostorách jako ta předešlá. Nejprve se prostřílejte velkou halou a potom si v následující malé místnosti vychutnejte několik řadových Slegů a velitele s rotačákem. Po tomto souboji si doplňte zdraví a veškerou dostupnou munici, protože tyto prostory budou po vašem dalším postupu uzavřeny. Potom vyběhněte na chodbu a jako prvního zastřelte dalšího velitele, který je vlevo za dveřmi.

Nyní se musíte prostřílet chodbou až ke dveřím na jejím konci. Za těmi je velká místnost se čtyřmi veliteli, které můžete dostat jedině pomocí TekBow. Napravo od dveří najdete výbušné šípy, díky kterým byste to měli zvládnout poměrně rychle. Za touto místností vás čeká chodba plná smrtících překážek. U břitů s plameny si musíte vždy počkat, až nastane vhodná situace pro proběhnutí. Hned za touto překážkou si ale dávejte velký pozor, protože ze stěny vlevo se vysune obrovská kláda, která by vás mohla zabít jedinou ranou. Překonejte všechny zbývající překážky a na konci chodby zastřelte plamenometčíka. Pak už jen zaběhněte do tunelu vpravo, kde úroveň končí.

Rescue the Wise Father

Před vámi je zatím bezkonkurenčně nejtěžší úroveň hry. V první místnosti si ještě lehce poradíte se dvěma Slegy. Potom vlezte do nízké šachty v pravém zadním rohu místnosti a prolezte až k cele stařešiny kmene, kterého budete muset osvobodit. Potom pokračujte dál a opět se dostanete do místnosti se dvěma Slegy. Ty si vychutnejte, protože v následující části úrovně už vám nikdo nic nedaruje.

Po doplnění munice otevřete tlačítkem dveře vedoucí do obrovské kruhové haly, po jejímž obvodu jsou velké místnosti, které se budou postupně otevírat. Z každé na vás vyběhne skupinka Slegů, které musíte co nejrychleji postřílet. Při tom se snažte neustále hledat lékárničky, které jsou často na vrcholu malých hromádek z beden. Teprve až odrazíte všechny útoky, otevřou se dveře vedoucí do širokého sloupu uprostřed a z nich vyběhne Sleg s laserem. Zastřelte ho a potom pěkně pečlivě vyberte všechny dřevěné bedny, které se povalují všude kolem.

Až je všechny vyberete, tak vejděte do výtahu uprostřed a vyjeďte do kontrolní místnosti, ve které musíte zničit čtyři ovládací pulty. Potom sjeďte dolů a najděte celu se stařešinou. Tlačítkem otevřete dveře a sledujte, kam poběží. Zastaví se před vstupem do chodby, kterou vede cesta ven. Touto chodbou se budete samozřejmě muset prostřílet. Při tom ale nesmíte zapomínat na stařešinu, který vám nesmí umřít. Nakonec se dostanete do haly s výtahem, u kterého si můžete konečně oddechnout.

Escape

Poslední úroveň sice může na první pohled vypadat dost obtížně, ale pokud víte, jak na ní, je to hračka. Nejprve si v počáteční hale doplňte munici a zdraví. Potom jděte ke dveřím na druhém konci a po jejich otevření uvidíte halu, za kterou je východ z pevnosti. Budete se k ně-

mu ale muset prostřílet celou armádou Slegů. Vezměte si tedy do ruky TekBow a přepněte ho na výbušné šípy. Pokud se vám bude dařit, můžete je touto zbraní všechny z dálky postřílet. V rozích haly u výtahu je totiž dalších 20 výbušných šípů, takže munice budete mít dost. Až budou všichni mrtví, tak stačí doběhnout k východu a pátá kapitola je za vámi.

6. KAPITOLA

Shadowed Lands

Úroveň před vámi je plná pastí, které v porostu prakticky nemůžete vidět. Nejlepší tedy bude držet se jedné ze stěn. Na počátku bude vhodná ta levá, podél které se snadno prosmýknete až k vysoké skalní stěně. Zhruba uprostřed uvidíte malý shluk kamenů, po kterých můžete vyskákat až na vysoký převis.

Nahoře vás budou kromě pastí čekat také Raptoři, takže buďte neustále pozorní. Nejprve se vydejte napravo, kde proběhnete skulinou do malého prostoru s několika ruinami (pozor na past). Po pár metrech uvidíte ve vzduchu viset Glyph. Postřílejte tři malé Procomposaury a potom jděte na okraj skály za torzem uschlého stromu. Pod sebou uvidíte malou plošinku, na kterou můžete seskočit. Z ní se dostanete tunelem k žebříku a po tom vylezete až ke Glyphu. Po jeho sebrání uvidíte, jak se pootevře brána vedoucí k chrámu.

Vraťte se na okraj útesu a jděte na jeho levou stranu. Tam proklouznete za velkým stromem na úzkou římsu s druhým Glyphem. Potom pokračujte úrovní směrem od počátku a stále se kvůli pastím držte levé stěny. Prostřílejte se až ke stěně starodávné budovy, pod kterou najdete dutý kmen stromu. Tím prolezte do malé místnosti, ve které budete muset nejprve postřílet hejno Procomposaurů. Potom seberte Glyph a konečně můžete proběhnout úplně otevřenou bránou.

Před chrámem budete nejprve muset zastřelit dva šavlozubé tygry. Potom vás čeká ale o něco těžší souboj. Objeví se šest kněží, které budete muset postřílet. Nakonec vejděte do dveří chrámu.

Ruined City

Vyběhněte z pyramidy a dostanete se na větší prostranství plné trosek starodávného města. Jděte doleva a promluvte si se zraněným lovcem. Hned po rozhovoru na vás začnou útočit Raptoři, se kterými si ale lovec snadno poradí. Potom se proběhněte trochu po okolí a přilákejte zbývající Raptory. Až budou všichni mrtví, zmáčkne lovec tlačítko a uvolní vám novou cestu. Tou se dostanete mezi ruinami do míst, kde budete napadeni opicemi, které vám asi budou dělat potíže. Snažte se je vyřešit v co nejužším prostoru. Potom se pořádně porozhlédněte kolem a na jedné ze stěn uvidíte Glyph. Opodál najdete žebřík, po kterém se na stěnu dostanete a Glyph seberete.

Vraťte se do míst, kde proběhl boj s Raptory. Pokračujte směrem doleva a před sochou velké hlavy seberte druhý Glyph. Pokračujte opět doleva a dostanete se k větší budově s rampou a několika sloupy. V ní najdete poslední Glyph, kterým definitivně otevřete kostěnou bránu. Postřílejte kněží, kteří se před budovou objeví a potom jděte do trosek domů přímo před vámi. Najděte nízkou díru, kterou se protáhnete dál a jděte až za poslední ruiny. Teď už jen stačí prostřílet se kusem džungle a za chvilku jste u otevřené brány.

Sentinels

Stojíte u stěny dalšího velkého chrámu. Budete ho ale nejprve muset oběhnout. Dovnitř se dostanete malou průrvou ve stěně, kterou najdete až úplně na konci cesty vpravo. V prostoru chrámu uvidíte všude kolem kamenné sochy. Jak si jistě všimnete, všude kolem je také spousta lékárniček. Vaším úkolem zde bude najít tři Glyphy, kterými samozřejmě otevřete kostěnou bránu. První z nich je od brány směrem vpravo. Ihned po jeho sebrání ale začnou ožívat sochy kolem, takže se připravte na lítý boj. Až budou všechny sochy rozbité na prach, tak se vydejte hledat druhý Glyph, který se objevil po sebrání toho prvního. Bude se opakovat boj se sochami. Pak už jen stačí najít ten poslední, kterým konečně bránu otevřete. Doplňte si zdraví (munice tu moc není)

a bránou vyběhněte na větší prostranství za chrámem.

Zde zastřelte odstřelovače na věži vpravo. Potom na ni vylezte po žebříku vzadu a seberte si na ochozu cenné náboje do brokovnice. Potom na druhé straně najděte kládu, po které můžete vyběhnout na velký skalní schod. Z něj vede stezka do chrámu, ve kterém se za vámi nevratně zavřou dveře. V malé místnosti se objeví několik kněží, které budete muset postřílet. Pak už jen zmáčkněte dvě tlačítka a sjeďte chatrným výtahem do podzemí.

Death from Deep

Stojíte na terase nad velkým jezerem, které je plné Ichtiosaurů. Ti vám bohužel situaci neusnadní, protože pokud se jim připletete do rány, tak vám ji bez milosti uštědří. Vaším úkolem zde bude najít celkem sedm Glyphů, které jsou rozmístěny kolem jezera. Vašimi hlavními protivníky budou kromě Ichtiosaurů také odstřelovači, kteří jsou všude kolem. Využijte tedy svého výhledu a všechny odstřelovače ve vašem zorném poli odstřelte pomocí TekBow.

Po vyčištění bezprostředního okolí seskočte do vody a začněte sbírat Glyphy. Ty jsou většinou na dřevěných plošinkách na skále obklopující jezero. Jen k jedné budete muset proběhnout dlouhou jeskyní, ve které vás napadnou dva kněží. Pokud chcete sebrat zaměřovací čočky pro svou plazmovou pušku, budete muset najít podvodní tunel v levé skále.

Až budete mít všech sedm Glyphů, můžete vyskákat po kamenných plošinkách na konci jezera. Nahoře určitě nebudete mít problémy s hledáním velkého kruhového otvoru, do kterého musíte seskočit.

Dinosaur Graveyard

Následující úroveň je docela krátká. Jděte stezkou mezi skalami a na konci vyšplhejte nahoru po dřevěném žebříku. Před sebou uvidíte široké údolí s velkou mrtvolou nějakého dinosaura. Pokračujte dál a zastřelte dva Raptory, kteří na vás zaútočí za první zákrutou.

Po chvilce dojdete na velké prostranství s malou skálou uprostřed. V následující animaci uvidíte, že na vás za skálou čeká větší skupinka Slegů i s velitelem. Pokud ještě nemáte plazmovou pušku se zaměřovací optikou, tak si ji seberte na zemi před vámi. Potom skálu oběhněte a rozstřílejte všechny Slegy v okolí. Není jich moc a dají se docela slušně odstřelit z dálky.

Až je všechny postříláte, pokračujte dál a na rozcestí u další malé skále se dejte doprava. Touto cestou dorazíte až na velké prostranství s kostrami dinosaurů a několika hodujícími mrchožrouty. V zadní části prostranství najdete nějaké náboje, takže to radši kolem trochu prošmejděte. Potom se porozhlédněte po kamenné stěně s tlačítkem a dvěma kulatými poklopy. Tlačítkem je otevřete a vlezte do toho pravého.

The Bridge
Před vámi je kulaté prostranství s několika obrostlými sloupy. Seskočte ze sochy opičí hlavy na zem a zaútočí na vás několik vln dinosaurů. Až je všechny pobijete, opičí hlava se znovu otevře a zpřístupní vám malé tlačítko. Běžte ho zmáčknout a otevřou se malé dveře napravo od hlavy. Musíte do nich co nejrychleji vběhnout, protože se velmi rychle začnou zavírat. Uvnitř zmáčkněte tlačítko na stěně a co nejrychleji přeběhněte k otevřené bráně, která je přímo naproti vám. Zde musíte být opravdu rychlí, takže bude nejlepší, když příčně ležící sloup přeskočíte.

Za bránou je úzké údolí, ve kterém musíte vyskočit na římsu vlevo. Na jejím konci je žebřík, po kterém se dostanete vysoko nad údolí. Pokračujte po římse před vámi a na jejím konci přeskočte na skalní věž uprostřed údolí. Oběhněte ji po úzké stezce a nahoře vás čeká další přeskok. Pak už jen kousek popoběhněte a po dlouhém žebříku vylezte k mostu, který brání dva vaši spojenci. Pomozte jim a zastřelte Slegy schovávající se na druhé straně. Na tanky uprostřed použijte granát a pak se pokuste most přeběhnout. Ten se pod vámi ale propadne a v následující animaci vás zachrání Mayana na svém Pterodaktylovi.

7. KAPITOLA

Back to the Skies
Po delší době vás čeká kapitola, ve které si zalétáte. A návrat to bude

s největší pravděpodobností nepříjemný, protože zvlášť první polovina této úrovně je opravdu nechutná. Hned na začátku si seberte z pravého balónu rakety, protože to je jediná účinná zbraň, kterou máte k dispozici. Potom už se dál držte nízko nad zemí a starejte se hlavně o let. Zřejmě se vám nepodaří úroveň prolétnout napoprvé, tak se naučte hlavně pozice balónů se zdravím, které jsou důležitější než cokoliv jiného. Také je dobré naučit se odstřelit některé obzvlášť nepříjemné věže, které vám pravidelně ubírají hodně zdraví.

Po nějaké době doletíte k jeskyni, do které se vrhnete střemhlavým letem. Bohužel musíte slétnout až nad hladinu, protože v jeskyni je spousta balónů s minami. Naštěstí je zde jinak klid a můžete si zde doplnit zdraví i rakety. Na konci jeskyně vylétněte komínem nahoru a zbytek úrovně už byste měli zvládnout v pohodě. Není zdaleka tak těžký jako začátek.

Combat Run
Následující úroveň je o poznání jednodušší. Nenechte se zlákat k boji a věnujte se kličkování. Stejně jako v předcházející úrovni se držte u ze-

mě a snažte se podlétnout palbu nepřítele. Pokud si už musíte vystřelit, tak sundejte nepřátelské stíhače, kteří by se jinak vraceli. Jsou totiž mnohem nebezpečnější než stíhači ve druhé kapitole.

Po nějaké době také zde doletíte do jeskyně. Tentokrát zde ale budete kličkovat mezi krápníky, které začnou ve druhé části jeskyně padat. Rozhodně se nepokoušejte zrychlit, protože jim neuletíte. Je dobré naopak zpomalit a nechat spadnout krápníky před sebou. Až na vás zaútočí stíhači, moc si jich nevšímejte. V tomto členitém terénu se vám na tělo nedostanou.

Raining Fury
Poslední úroveň kapitoly bude chtít opět několik pokusů. Její první část se nese ve stejném duchu jako předchozí dvě. Je zde ale o poznání více balónu se zdravím a raketami. To ale neznamená, že s nimi můžete plýtvat. Pěkně je střádejte, protože vás čeká závěrečná bitva, ve které bude každá raketa dobrá. Takže opět přízemní let a před koncem zkratka velkou jeskyní.

Po chvilce doletíte k velmi úzké průrvě, za kterou se vám naskytne úžasný pohled. Před vámi je velké údolí ve tvaru kruhu. Uprostřed je ohromná věž, jejíž vnitřek je kryt štítem. Nejprve se ale budete muset věnovat protivzdušné obraně, která je zde opravdu hustá. Jako první si vezměte na mušku věže, které se na vás velmi nepříjemně zaměřují (použijte na ně své rakety). Potom můžete zničit palebná postavení, která střílí přímo nad sebe a nejsou schopná se zaměřit. Až bude kolem věže klid, můžete zničit čtyři velké generátory štítu. Po zničení posledního štít zmizí a vám se zpřístupní velká jeskyně pod věží uprostřed. Vevnitř je mnohobarevný krystal, jehož zničení je vaším hlavním cílem. Až bude zlikvidován, kapitola končí.

8. KAPITOLA

Assault
Před vámi je invazní armáda, kterou budete muset zastavit. Přeběhněte malý kopec před vámi a budete svědky menšího masakru. Své spojence nezachráníte, takže nemá cenu snažit se o to. Prostě postupujte pěšinkou dál a postřílejte všechny Slegy, kteří na vás zaútočí. Po chvilce doběhnete k žebříku, po kterém musíte samozřejmě vylézt. Potom pokračujte na další žebřík vlevo. Dostanete se na nejvyšší terasu, po které můžete běžet až k malému opevnění, které uzavírá celé údolí. Hlavním nebezpečím pro vás bude plazmový kanón, který vám bude ubírat opravdu hodně zdraví. Vyplatí se na něj použít raketomet, protože s ničím jiným na něj nemáte.

Až bude cesta volná, můžete proběhnout do pevnosti, ve které je pár Slegů. Prostřílejte se na druhou stranu a vyskočte oknem ven. Před vámi je členité údolí s několika plošinami. Slegy na nich pro jistotu zastřelte z dálky pomocí Tek-Bow. Přeplavte několik malých jezírek a po chvilce se dostanete na dohled od další pevnůstky, která má tentokrát hned dvě děla. Opět použijte raketomet, pro který kolem najdete nějakou munici. Až se vám podaří dostat do pevnosti, mise je za vámi.

City Breach

Celá tato úroveň se odehrává na mostě, který vede k hlavní městské bráně. Rozhodně ho ale nebude jednoduché překročit. Otočte se a jděte do chodby vpravo. Na jejím konci vyjeďte výtahem do kontrolní místnosti, ve které budete muset zabít tři Slegy. Potom si doplňte munici, zdraví a aktivací ovládacího pultu otevřete velká vrata přímo pod vámi. Vezměte si do ruky Tek-Bow a zastřelte všechny Slegy na mostě před vámi. Až budou všichni ve výhledu mrtví, seběhněte dolů a pokračujte na začátek mostu.

Na něm vás uvítá protiútok, který ale nebude příliš těžké odrazit. V malé budově vlevo najdete žebřík, po kterém můžete slézt na spodní konstrukci mostu. Tuto cestu vám ale nedoporučujeme. Radši se prostřílejte zhruba doprostřed mostu. Nepostupujte ale moc daleko, aby na vás nezahájily palbu kanóny nad bránou. Z rozumné vzdálenosti do nich tedy začněte střílet rakety, kterých za polovinou mostu najdete opravdu požehnaně. Až budou všechny tři zničené, doběhněte do otevřené brány a ukončete úroveň.

Enter the City

Stojíte na začátku dlouhé chodby, ve které máte možnost se krásně krýt za kovovými výztuhami. Vždy postupte o jednu část dopředu a od stěny kryjte postup vašich spolubojovníků. Ti jsou v této úrovni opravdu platnými pomocníky, takže se je naučte využívat. Prostřílejte se až na křižovatku, na které nejprve zatočte doleva a zastřelte obsluhu kulometného čtyřčete. Potom pokračujte až na konec ulice a postřílejte Slegy, kteří vyběhnou z domu vlevo.

Po návratu na křižovatku vyběhne z vrat naproti vám těžce vyzbrojený dinosaurus. Stáhněte se ke kulometu a použijte ho. Nyní si můžete v hale, ze které dinosaurus vyběhl, doplnit munici a zdraví. Dále postupujte do poslední možné ulice, ze které stále proudí jednotky Slegů. Prostřílejte se na konec úzké uličky a prolezte malou dírou do domu vlevo.

Street Combat

Začínáte v domě se zavaleným východem. Vaše kroky logicky povedou do prvního patra, ve kterém už na vás čeká několik Slegů. Postřílejte je a pokračujte k oknu, ze kterého vidíte téměř celou ulici, na které je docela živo. Buďte trpěliví a snažte se přímo z okna všechny postřílet. Pokud mezi ně totiž skočíte, dokáží vám pořádně zavařit.

Až bude na ulici relativní klid, seskočte dolů a jděte směrem doprava. Samozřejmě na ulici vyběhne několik dalších Slegů, kteří se vám pokusí zpříjemnit život. Rozhodně musíte doběhnout až na úplný konec a v ulici za vámi se začnou objevovat další protivníci. Vraťte se a u pravé stěny uvidíte vysunutý teleport. Zničte ho a objeví se další. Po jeho zničení se to bude ještě jednou opakovat. Až zlikvidováním třetího splníte první úkol a otevřou se velké dveře vedoucí do místnosti s několika spojeneckými vojáky.

Na ulici si doplňte munici i zdraví a pokračujte do prvního patra budovy, která se otevřela. Tam najdete dveře vedoucí do dlouhé chodby, kterou se dostanete k malé fontáně. Cesta dál vede směrem doleva. Po pár metrech vyběhnete do velké místnosti s křížovým můstkem. Až všechny Slegy vystřílíte, tak mějte trpělivost a počkejte, až se do místnosti začnou snášet parašutisti. Po jejich likvidaci se otevřou dveře vedoucí do prakticky stejné místnosti, ve které se bude výsadek opakovat. Opět tedy vběhněte do nově otevřených dveří a ukončete úroveň.

Sniper Hunting

Následující úroveň bude bezesporu tou nejtěžší v této kapitole. Vyběhněte ze dveří před vámi a otevře se vám pohled na ulici, která je pod palbou odstřelovačů. Postup jednotek je tedy zastaven a jedinou šancí na proražení obrany je zabít všech deset odstřelovačů, kteří jsou rozmístěni na okolních střechách. Tento úkol samozřejmě padne na vaši hlavu.

Po chvilce jeden z vašich spolubojovníků otevře dveře vpravo. Prostřílejte se několika místnostmi až ke dveřím na první most. Na jeho druhé straně uvidíte nade dveřmi prvního odstřelovače. Zastřelte ho a potom most přeběhněte. Dostáváte se do další budovy, ve které musíte najít hlavní schodiště. Po něm vyběhněte nahoru (dole jsou jen Slegové a nějaká munice) a po žebříku se dostanete na střechu. Zde vás čeká početná jednotka a další odstřelovač. Až všechny postřílíte, pokračujte doleva a vylezte po nejbližším žebříku nahoru. Zde je další odstřelovač. Potom seskočte dolů a pokračujte dál. Až postřílíte všechny Slegy kolem, vylezte si pro posledního odstřelovače na této budově.

Dál pokračujte výtahovou šachtou s rozbitým výtahem. Až postřílíte všechny Slegy v okolních místnostech, najděte dveře vedoucí na další most. Nad ním je stejně jako na tom prvním odstřelovač. Potom přeběhněte do protější budovy a než se vydáte na střechu, najděte v tomto patře balkón s odstřelovačem. Až ho najdete, tak po hlavním schodišti vyběhněte do nejvyššího patra a po žebříku se dostanete na střechu. Tentokrát zde bude o něco více Slegů, takže vás čeká nelehký souboj. Na střeše této budovy byste měli najít všechny zbývající odstřelovače. Až budou všichni mrtví, seběhněte na ulici a najděte otevřená vrata s početnou jednotkou Slegů. Prostřílejte se do další úrovně.

Arena

Jak už sám název napovídá, v této úrovni vás žádné složité hledání cesty nečeká. Doplňte si munici, zdraví a vyběhněte do arény, ve které vás čeká pořádná bitva. Všude kolem vás se totiž budou objevovat Slegové, před kterými se nikam neschováte. Vaše jediná šance tedy spočívá ve vaší schopnosti manévrovat a najít si alespoň dočasně nějakou tu vhodnou pozici. Po chvilce ale pěkně přituhne, protože se otevře brána, z níž na vás vyběhne Triceratops ověšený nejrůznější výzbrojí. Ten se stane vaším hlavním cílem, protože je schopný zabít vás několika útoky. Naneštěstí ho budete muset zabít na několikrát. Po jeho smrti vylezte na sloup uprostřed a seberte si na něm vylepšení pro raketomet. Pak už jen stačí postřílet poslední vlnu nepřátel a najít ta správná vrata, za kterými musíte skočit do velké roury.

9. KAPITOLA

Vertigo

Dostáváte se do spodní části města, které pluje vysoko nad zemí. Tato úroveň má tvar kříže, a vy ho budete muset postupně celý projít. Nejprve

ale pomocí TekBow postřílejte všechny Slegy v první hale. Hlavně nezapomeňte na odstřelovače, který je přímo naproti vám. Až když budou všichni mrtví, vyskočte z roury a doplňte si munici. Potom opatrně postupujte po levé straně (pozor na splašky), kde se automaticky otevřou dveře. Postřílejte všechny útočníky a potom pomocí TekBow vyčistěte hlavní část úrovně.

Pokračujte doleva a v krajní hale se prostřílejte k oběma kontrolním panelům. Po jejich aktivaci (zvláštně pípnou) se v hlavní části otevřou dveře vedoucí do další podobné místnosti. Nyní ale zůstaňte v této místnosti, protože po jejím opuštění se automaticky uzavře a odřízne vám přístup k lékárničkám, které v ní mohly zůstat. Až postřílíte vlnu protivníků z nově otevřené části, pokračujte dál a opět aktivujte oba ovládací panely.

Nyní je před vámi poslední část úrovně. Ta je o něco rozsáhlejší než ty ostatní a opět vás zde čekají roury vypouštějící splašky. Rozhodně nezapomeňte ihned po vstupu zastřelit odstřelovače na protější straně. Potom se pěkně postupně prostřílejte po levé straně až na konec úrovně.

Beneath the Streets

Další úroveň se odehrává ve velmi podobném prostředí. Takže opět nejprve vyčistěte prostor, ve kterém začínáte. Nevyplýtvejte si ale všechny šípy do TekBow, protože jich v následující hale budete pár potřebovat. Až to tedy budou mít všichni za sebou, doběhněte ke dveřím na druhé straně haly (budete muset přeběhnout na pravý ochoz). Za nimi se skrývá obrovský prostor, jehož dominantou je potrubí uprostřed. To je ale pod palbou několika odstřelovačů, kteří stojí v ideální pozici vlevo dole. Hned od dveří se je tedy pokuste postřílet. Některé ale budete muset dodělat až z potrubí.

Přeběhněte po potrubí na druhou stranu a dveřmi se dostanete do poslední velké haly. Po likvidaci Slegů vlezte do potrubí vpravo a projděte až na jeho druhou stranu. Tak se vyhnete skákání přes širokou chybějící část ochozu. Na druhé straně se ihned po vašem příchodu otevřou dveře a budete muset odrazit jednu vlnu útočníků. Po jejich likvidaci běžte dovnitř a postřílejte všechny, kteří tam zůstali. Potom se vraťte do předcházející haly a jděte k vzdálenější rouře v pravé stěně. Tam úroveň končí.

Maintenance Tunnels

Konečně se můžete přestat bát smrtících pádů. Jděte na konec roury a na Slegy dole hoďte granát. Potom seskočte a hned se schovejte za jednu z beden, kterých je chodba plná. Budete muset zastřelit několik dobře se kryjících protivníků. Potom postupujte dál chodbou a za rohem vás čeká několik další vojáků. Teprve dveře na samém konci chodby jdou otevřít. Vejděte dovnitř a postřílejte všechny Slegy v obou patrech. Potom v horním patře aktivujte ovládací panel a v animaci uvidíte, jak se otevírají dveře výtahu. Budete se k němu ale muset prostřílet.

Výtah vás vyveze do vyššího patra, kde budete muset po žebřících zdolat dlouhou chodbu přerušovanou trubkami. Naštěstí můžete pomocí TekBow zastřelit mezerami Slegy, kteří se schovávají ve vzdálenějších částech chodby. Až se dostanete na její konec, odkryje se před vámi velká hala s několika obrovskými hřídeli. Nejprve si vyčistěte okolí od odstřelovačů a potom proběhněte po kroutícím se můstku mezi hřídeli. Ve vyšším patře se budete muset krčit pod ozubenými koly a v tom nejvyšším budete přebíhat přímo po nich (nepřeskakujte).

Posledním výtahem se dostanete do chodby ústící ve velké hale. Její dominantou je výtahová šachta uprostřed. Kolem je ale plno velkých Slegů s rotačními kanóny. Použijte na ně dobře umístěné granáty, proti kterým nemají šanci. Pozor si dejte hlavně na posledního Slega, který má raketomet. Naštěstí je tupý jako ostatní a před granátem neustoupí. Potom vylezte po žebříku na strop zavřené místnosti uprostřed a uvnitř najdete výtah, který vás doveze na povrch.

The Library

A zase na povrchu. Vyběhněte z výtahu a dveřmi vyjděte na ulici. Vpravo uvidíte Slega stojícího za kulometným čtyřčetem. Vyžeňte ho jedním zásahem a hned čtyřče obsaďte. Pokropte oba Slegy na ulici i toho vpravo na střeše. Potom běžte k popraveným civilistům a rychle se vraťte ke čtyřčeti. Vlevo se totiž otevřou dveře a vy můžete bez plýtvání municí postřílet celou vlnu Slegů.

Pokračujte otevřenými dveřmi a v další ulici pomozte kolegům zlomit odpor protivníka. Po zabití všech Slegů na ulici přiletí transportní loď, ze které vyskočí další vlna. Stoupněte si rovnou k její rampě a postřílejte je, než se rozkoukají. Potom přijdou dva výsadky, se kterými si snadno poradíte. Stačí je včas zpozorovat a potom jim střílet do balónů, které prasknou po prvním zásahu. Během druhého výsadku se konečně otevřou dveře vedoucí do knihovny.

Jděte dovnitř a prostřílejte se do hlavního sálu. Zastřelte odstřelovače přímo naproti dveřím a seběhněte po schodech dolů. Tam se snažte najít střed, ve kterém je žebřík vedoucí nahoru. Vylezte po něm a potom si hledejte dál cestu vedoucí až na nejvyšší ochoz. Na něm najděte díru v kopuli a proskočte ven.

Monument

Oběhněte kopuli knihovny a dostanete se na další ulici, na které probíhá přestřelka. Pomozte spojencům odrazit útok Slegů, jehož součástí bude i obrněný transportér. Potom se otočte a po chvilce spadne z ne-

be velké kovové vejce, ze kterého vyleze Behemot. Použijte na něj některou z těžších zbraní, protože se ho budete potřebovat zbavit opravdu rychle. Po několika vteřinách se totiž na ulici objeví dva teleporty, které budete muset rychle zlikvidovat, jinak vás početné výsadky Slegů snadno přečíslí.

Po zničení obou teleportů se otevře velká brána na konci ulice. Než ale projdete k obrovskému monumentu, postřílejte pomocí TekBow odstřelovače rozmístěné všude kolem. Potom se prostřílejte do pravého nebo levého vchodu. Obě chodby totiž vedou na plošinu uprostřed. Jděte k jejímu pravému zadnímu rohu a přeskočte na kamennou ruku. Po té vyběhnete do druhého patra, ve kterém se musíte chodbou prostřílet na druhou stranu. Zde vyběhnete po další ruce do třetího patra, ve kterém budete muset přeskakovat na sochu v popředí. Přeběhněte po ochozu a po žebříku na druhou stranu, kde vyjedete výtahem až na samotný vrchol. Zde už zbývá jen prostřílet se do východu z úrovně.

10. KAPITOLA

Halls of Battle

Popojděte ke dveřím a před vámi se odkryje velká kruhová místnost. V té se budete muset prostřílet ke kruhovému schodišti, které vede na ochoz s ovládacím panelem. Tím otevřete dveře vedoucí do hlavní haly, ve které musíte zastavit všechny útoky Slegů. Doběhněte až ke dveřím vpravo vzadu. V hale s mnoha sloupy vyjeďte výtahem na malou plošinu uprostřed. Z té vyběhněte po můstku směrem nahoru a aktivujte ovládací panel. Vraťte se dolů, kde se otevřelo několikero dveří. Postupně aktivujte ovládací panely, až se otevřou dveře uprostřed.

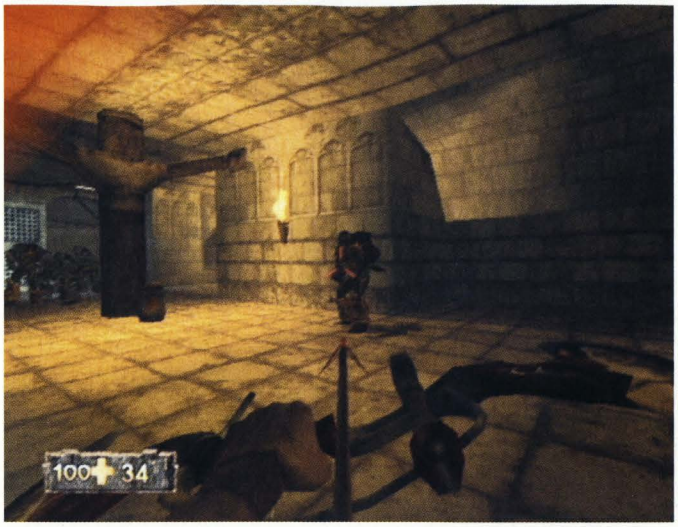
V poslední hale je uprostřed obrovský sloup, na kterém jsou dvě

věže s plazmovými kanóny. Ty budete muset zničit tím, že raketometem rozstříláte celkem šest zdrojů energie, které jsou přímo nad nimi. Při tom si ale dávejte pozor na odstřelovače, kteří jsou na horním ochozu. Po zničení kanónů se otevřou dveře na konci haly. Zastřelte velitele s rotačákem a doběhněte na konec úrovně.

The Senate Chambers

Hned za dveřmi před vámi vás čeká několik Slegů vedených velitelem s raketometem. Po jejich zabití jděte k protějším dveřím a děj hry se přesune do hlavní síně senátu. Po rozhovoru se senátory si doplňte zdraví a dál pokračujte výtahem na straně. V doprovodu řadového vojáka se dostanete do podlouhlé místnosti, do které budou nějakou dobu seskakovat Slegové, které budete muset postřílet. U dalších dveří ale narazíte na problém. Budete je muset otevřít o něco složitěji.

Vraťte se na začátek chodby a proskočte rozbitým oknem na kovovou konstrukci, po které musíte přeběhnout do chodby naproti. Z té seběhnete po rampě do velkého hangáru, ve kterém se budete muset prostřílet až na zem. Zde najdete otevřenou garáž s transportérem, za kterou je místnost s kontrolním panelem. Jeho aktivací otevřete dveře, u kterých se zasekli vaši kolegové. Vraťte se k nim a za dveřmi vyběhněte po rampě nahoru. Zde se dostanete do veliké haly, ve které po jejím vyčištění musíte vyjet výtahem



na velkou plošinu a aktivovat další ovládací panel.

Seběhněte po rampě zpět ke svým spolubojovníkům a všimněte si, že vpravo je nově spuštěný můstek. Po něm se dostanete do podlouhlé haly s několika žebříky. V té jako vždy postřílejte všechny Slegy a najděte čtyři tlačítka, kterými si otevřete vrata na úplném konci haly (nahoře). Zde už jen stačí prostřílet se k výtahu a máte to za sebou.

Perilous Skies

Za dveřmi před vámi je chodba, kterou se musíte prostřílet do hlavní haly. V té se pokuste hned od dveří pomocí TekBow postřílet všechny Slegy ve výhledu. Až bude vzduch čistý, doběhněte na konec můstku před vámi a na jedné ze stran aktivujte ovládací panel (neaktivujte oba najednou). Tím si otevřete dveře vedoucí do boční chodby. Z té hned vyběhne uvítací výbor. Prostřílejte se chodbou až na konec a aktivujte další ovládací panel. Stejným postupem aktivujte druhý ovládací panel na konci protější chodby. Tím si vysunete most vedoucí do další části hlavní haly.

Odražte útok Slegů a postupně doběhněte na konec obou můstků po stranách. Tam najdete malé místnosti s dalšími ovládacími panely. Po jejich aktivaci se vám otevře vchod v samotném středu haly. Postřílejte Slegy uvnitř a doplňte si munici i zdraví. Za dalšími dveřmi už se totiž nebudete moci vrátit. Vyjděte libovolnou stranou a po likvidaci útočících Slegů zničte bitevní loď, která na vás pálí svými plazmovými kanóny (použijte raketomet).

Seběhněte dolů a po doplnění zásoby raket seběhněte po dlouhé rampě ke kulatému výtahu, kterým přijede opravdu pořádný Sleg. Pomocí raketometu ho zastřelte a opět si doplňte munici a zdraví. Potom sjeďte výtahem dolů a nastupte do malé lanovky vpravo. Po aktivaci ovládacího pultíku se rozjede a vy budete muset postupně zničit tři útočící bitevní lodě. Použijte na ně raketomet a rotační kulomet. Na druhé straně zlikvidujte

všechny Slegy a vběhněte do velké otevřené brány.

The Great Hall

Otevřete dveře před vámi a po likvidaci všech Slegů na plošině se rozhlédněte po obrovské hale. V té se bude odehrávat celá úroveň. Na plošině je úplně vlevo panel, na kterém můžete zmáčknout tlačítko. Tím se vysune můstek ve čtvercovém otvoru v plošině. Seběhněte dolů a zmáčkněte další tlačítko. Potom se otočte, seběhněte po dalším můstku a konečně aktivujte ovládací panel. Tím se vypne jedno ze tří silových polí u středového sloupu haly a na vás se vrhne jednotka Slegů. Po její likvidaci přeběhněte přes střed na další plošinu a opakujte celý postup. Až aktivujete čtvrtý ovládací panel, otevře se vstup do výtahu uprostřed a až se do něj prostřílíte, ukončete v něm úroveň.

Sacrifice

Zabijte oba Slegy a po rozhovoru vyjeďte výtahem na terasu s lanovkou. Postřílejte výsadek a doplňte si munici. Potom nastupte do lanovky a uveďte ji do provozu. Cestou vás opět čeká souboj s celkem třemi bitevními loděmi. Po jízdě vás na terase čeká další krátký souboj. Potom naskočte do výtahu a nahoře se dostanete na ochoz se dvěma čtyřhlavňovými kulomety. Jděte k tomu vzdálenějšímu a zastřelte velké Slegy přímo před vámi. Čeká vás několik vln rozzuřených Slegů, při kterých budete muset střídat obě čtyřčata. Až rozstříláte poslední Slegy, vysune se můstek a vy budete moci přeběhnout na druhou stranu.

Vidíte dvoje dveře, za kterými jsou zvláštní ovládací panely, které budete muset oba aktivovat. Tím spustíte autodestrukci celého města, které budete muset urychleně opustit. Prostřílejte se výsadkem k výtahu. Pokračujte dál směrem nahoru, až se dostanete k velkému kulatému výtahu, na kterém obtížná kapitola skončí.

11. KAPITOLA

Chaos in the Skies

Následující létací úroveň je úplně jiná než všechny předchozí. Tentokrát je totiž neviditelné bariéra i pod vámi, takže byste mohli mít při snaze o klesání nečekané problémy.

Každopádně i zde platí, že se nesmíte nechat rozhodit protivníky. Radši se věnujte jen letu, který nebude vůbec jednoduchý. Asi nejlepší metodou je nabrat maximální rychlost a držet se co nejvýše. Tak se na vás nedokáží věže zaměřit a při troše štěstí vás nezasáhne ani žádná budova. Na konci zalétněte do doku s kanóny po stranách.

The Shuttle Bay

Ocitáte se v obrovském uzavřeném kruhovém prostoru. Uprostřed je pomalu rotující sloup, který bude vaším cílem. Nejprve ale zlikvidujte všechny věže protivzdušné obrany, které jsou rozmístěny kolem. Balón nesoucí rakety (stejně jako ostatní v této úrovni) má naštěstí neomezenou zásobu, takže se k němu můžete stále vracet. Až zlikvidujete všechny věže, tak slétněte až dolů a zničte tři zářící generátory, které jsou umístěny nad sebou. Potom vylétněte nahoru a tam najděte otvor, kterým uvidíte další tři generátory uvnitř sloupu. Otvor je jen jeden a stále se otáčí, takže to bude chtít obratné manévrování. Až je zničíte, vlétněte do otevřeného doku.

The City Falls

Úroveň probíhá úplně stejně jako Chaos in the Skies. Opět tedy okamžitě vylétněte do maximální výšky a věnujte se manévrování. V některých místech bude možná dobré zničit vysoko umístěné věže, které by vám ubraly zbytečně zdraví. Na konci tentokrát sleťte dolů, kde uvidíte vstup do podzemního tunelu.

Escape

V podzemí si budete muset silou prorazit cestu dál. Toho docílíte tak, že zničíte čtyři poklopy, které uzavírají obrovské trubky vedoucí z vnějšího pláště přímo do středu. Tentokrát se nezatěžujte ničením protivzdušné obrany, protože budete kličkovat tak divoce, že pro vás nebude znamenat smrtelné nebezpečí jako obvykle. Až budou všechny poklopy zničeny, vleťte do obrovské roury přímo uprostřed.

The Nick of Time

Poslední úroveň kapitoly je opět zcela unikátní. Celá se odehrává v dlouhém potrubí, kterým budete muset opustit explodující město. Na začátku budete bohužel muset letět velmi rychle, jinak vás sežehnou plameny zezadu. V druhé části radši zpomalte, protože je zde potrubí velmi klikaté a v maximální rychlosti je velmi těžké tuto pasáž prolétnout.

12. KAPITOLA

Juggernaut Approach

Čeká vás zřejmě nejkratší kapitola celé hry. Vaším jediným úkolem bude proletět dlouhým údolím, které je plné invazních vojsk. Naštěstí je jejich protivzdušná obrana dost neschopná a rakety vás budou v drtivé většině případů míjet. Stačí držet se v bezpečné výšce a letět co nejrychleji. Pozor si dávejte jen v úzkých průrvách, do kterých není jednoduché se trefit. Na konci vylétnete do otevřené krajiny, ve které uvidíte obrovského dinosaura nesoucího celou velkou základnu. Zde úroveň končí.

13. KAPITOLA

The Belly of the Beast

Další kapitola skládající se z jediné úrovně vám asi dá zabrat. Velmi důležité bude zorientovat se a naučit se ji proběhnout co nejrychleji. Rozhodně se v ní nepokoušejte všechny postřílet, protože je zde nekonečný

počet Slegů a na svůj úkol tedy nikdy nebudete mít klid. Zastřelte Slega ze dveřmi a aktivujte ovládací panel. Tím si otevřete dveře, za kterými vás čekají další oběti. Až se s nimi vypořádáte, tak střelte do klimatizace na stropě. Vyšplhejte dovnitř a prolezte až k nejbližšímu místu, na kterém si můžete stoupnout. Zde vylezte po žebříku a na konci najdete poklop, kterým můžete vyskočit do chodby (myslíme ten poklop kousek nad zemí).

Prostřílejte se klikatými chodbami až k sérii ramp, po kterých seběhnete do opravdu velké chodby s několika bednami. V této hlavní chodbě jsou ve stěně vlevo troje dveře, které budete potřebovat. Za těmi prvními jsou dveře se dvěma červenými světly a za těmi posledními najdete dveře se dvěma zelenými světly. Ty vedou ke kanónům, které jsou vaším cílem. Nejprve je ale budete muset otevřít. Prostřílejte se tedy do kruhové haly vpravo, kde najdete klíč schovaný za bednami. Tím otevřete zamčené dveře, které jsou kousek vedle. Za nimi je malá místnost, ve které musíte použít ovládací panel. Nyní máte konečně otevřené dveře s červenými světly.

Za nimi najdete dlouhou chodbu, kterou se dostanete ke kanónu. Nejprve postřílejte všechny Slegy kolem (tady nekoneční nejsou) a potom lokalizujte čtyři generátory, na kterých jsou zářící růžové trubky. Rozstřílejte je na kusy a štít kryjící závěr děla zmizí. Vylezte ke dveřím, kterými jste přišli dovnitř, a střelte do náboje v komoře. Po explozi ihned vyběhněte ven a běžte ke klimatizaci, kterou jste prolézali na začátku.

Klimatizací prolezte do šachty, kde se vypnul větrák. Tou prolezete do místnosti, kde kromě munice a lékárniček najdete také ovládací panel, jímž otevřete dveře se zelenými světly. Těmi se dostanete k druhému kanónu, který zničíte stejným způsobem jako ten první. Pak už jen vběhněte do nově otevřených dveří hned vedle. Prostřílejte se do nejvyššího patra a po rozhovoru s Tyrannem vběhněte na stejný výtah, kterým odjel na konci animace.

14. KAPITOLA

The Final Blow

Nyní budete muset Juggernaut dodělat. Leží sice na zemi, ale kontrolní věž stále funguje a koordinuje útok. Je ovšem krytá štítem, takže budete muset nejprve zničit generátory uvnitř. Skrz celé tělo vede široký tunel, ve kterém všechny tři generátory najdete. Budete muset tunelem opakovaně prolétat a postupně generátory ničit. Najděte si vhodný balón s raketami, u kterého si je budete doplňovat. Až budou všechny generátory zničené, stačí rozstřílet věž a úroveň je za vámi.

Canyon Run

V této úrovni je vaším úkolem zlikvidovat vzdušné síly nepřítele. Naštěstí ale nemusíte sestřelit ani jeden letoun, takže se opět věnujte letu. Kaňon je totiž dost členitý a hlavním nebezpečím je pro vás tedy náraz. Díky poměrně nízké neviditelné bariéře bude lepší držet se níž, protože nahoře by vás mohla bariéra natlačit do nějakého mostu nebo věže. Stěžejním místem bude tunel na konci. V něm se musíte soustředit na vybrání střemhlavého letu, kterým úroveň končí.

Canyon Depths

Čeká vás asi nejzajímavější létací úroveň ve hře. Tentokrát se opravdu ukáže, jak jste na tom se schopností manévrovat. Jeskyně před vámi je totiž plná hranatých černých krystalů, kterým nebude úplně jednoduché se vyhnout. Doporučujeme vám vybrat si jednu konkrétní trasu a tu pilovat. Dá se to sice zvládnout i s trochou improvizace, ale jistota je jistota. Na konci úrovně vleťte do oka sochy a poslední tunel už vám asi problémy dělat nebude.

The Battle for Galyana

Kolem Galyany se rozpoutala obrovská bitva, ve které máte být rozhodujícím faktorem. Vaším prvním cílem budou tři Brachiosauři, kteří na svých zádech nesou těžké dělostřelectvo. Protivzdušná obrana už není to, co bývala, a není vůbec třeba se s ní zdržovat. Prostě jen dělejte stále stejné kolečko a střílejte, co se do nich vejde. Občas si doplňte rakety a zdraví.

Po zničení Brachiosaurů si to budete muset namířit na pláž. Na tu budete muset proletět kaňonem, který je plný nepříjemných horizontálně umístěných trubek. Při troše štěstí se pod ně ale vejdete. Na pobřeží nejprve potopte všechny tři výsadkové čluny. Potom rozstřílejte všechny tři bunkry na kopci u pláže. Nakonec se vrhněte na čtyři transportéry seřazené pěkně za sebou. Jejich zničením se stává poslední létací mise hry minulostí.

15. KAPITOLA

Vengeance

V poslední úrovni vás čeká souboj s vaším úhlavním nepřítelem Bucknerem. Ale ještě než se do něj pustíte, musíte zničit tři nepřátelské teleporty, které se vždy zabodnou náhodně. Po jejich likvidaci vás čeká souboj s Behemotem a až po jeho smrti na vás konečně vyběhne Bruckner na svém Tyranosaurovi. Vydrží opravdu dost zásahů, takže to bude vyloženě nevyrovnaný souboj. Pokud ale vytrváte, jistě se vám ho nakonec se štěstím podaří zabít. A pak už se můžete jen kochat závěrečnou animací.

Jakub Holý

V-Rally 3

S kárama v téhle hře je třeba pořádně zatočit a zkrotit je, nebo se snadno ocitnete až na chvostě... Takže pedál až k podlaze a jedeeem...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** Eden Studios ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 81/100

Jakmile tuhle hru zvládnete, nebudete litovat.

VŠEOBECNÉ TIPY

Ovládání vozů v téhle rallye hře opravdu nepatří k těm nejsnadnějším. Pokud se auto rozjede naplno a přijde nějaký drobný problém (nerovnost na trati, nepřehledná zatáčka, nenápadný kámen u cesty...), vozidlo se stává absolutně neovladatelným. První zásada proto zní - nikdy nejezděte na absolutní hranici rizika ve chvíli, kdy před sebou nemáte dokonalý přehled. Tam, kde vám jiné závodní hry pomohou a umožní vám napravit řidičskou chybu vyrovnáním smyku, tam je *V-Rally 3* naprosto nekompromisní. V nižší kategorii vozů (1.6l FWD) a později s nejlepšími auty kategorie 2.0l 4WD si můžete dovolit jezdit především precizně a s určitou dávkou opatrnosti, největší problém nastává ve vašich prvních ročnících v dvoulitrové kategorii. Například s vozy stáje Mitsubishi musíte jet neustále naplno a riskovat téměř až za hranicí únosnosti, jinak jste bez šancí splnit požadované umístění. A dokud se vám to nepodaří, žádná kvalitnější závodní stáj vám nehodí „laso".

Jak už jsme si v závodních hrách z prostředí závodů rallye zvykli, důležitou pomůckou pro řidiče je komentář spolujezdce, který navíc na obrazovce jistí grafický systém značení zatáček či složitých úseků na trati. A jako vždy, ani tentokrát nesmíte všemu slepě věřit (i když na 95% skutečnosti odpovídá) - některé mírné zatáčky jsou zrádné a jindy zase ty nejkrkolomnější zvládnete bez problémů.

Nejsložitější zatáčky (vracečky) jsou označeny číslem 1 a černou barvou: tady není o čem přemýšlet a šlápnout v pravou chvíli na brzdu nebo (ještě lépe) projet tuto mimořádně obtížnou zatáčkou pod ruční brzdou. V zatáčkách označených jako číslo 2 to už není tak jasné: jestliže taková zákruta následuje po rovině a máte slušně rozjetý vůz, musíte brzdit skutečně natvrdo, ale v pomalejších úsecích bohatě stačí sundat „nohu" z plynu a trefit se do vnitřní strany zatáčky. Také „trojka" bývá občas zrádná, ale zde používejte brzdu už jen v nejkrajnějších případech a v žádném případě ne natvrdo. Zatáčky, označené čísly 4 a 5, musíte vždy projíždět pod plynem - někdy vás to sice vytrestá, ale jen v případě, že si špatně najedete. Nepodceňujte také hlášení spolujezdce o výmolech a skocích na trati.

TRATĚ A NASTAVENÍ VOZŮ

Ve *V-Rally3* se utkáte se soupeři na dvaceti čtyřech tratích v šesti zemích a, jak už to tak chodí, v každé z nich musíte volit jiný způsob jízdy a samozřejmě i jiné nastavení vozů. Autoři sice určitá základní nastavení připravili, ale často je třeba vozy doladit. Zde jsou moje rady, ale ještě dříve pár poznámek:

1) Tipy pro nastavení vozu neberte nikdy jako konečné: každý totiž jezdí jiným stylem a tomu by mělo odpovídat i ladění aut. Proto se nebojte experimentovat.

2) Nastavení DIFFERENTIALS u jednotlivých tratí není uvedeno, protože se jedná o velmi specifickou záležitost, která rozhoduje o přetáčení nebo nedotáčení vozu. Zde hodně záleží především na stylu vaší jízdy a na tom, který vůz máte momentálně v prackách: brzy poznáte, zda se vám vůz spíš přetáčí (uprostřed zatáčky nebo při vyjetí se zadek auta vytočí ven z tratě nebo jdete dokonce do hodin) nebo nedotáčí (čumák má v zatáčkách tendenci směřovat mimo ideální stopu), a pak proveďte stejné nastavení pro všechny tratě v dané sezóně. Pokud se vůz nedotáčí, otevřete (Open) front a uzavřete (Close) rear, plus ještě nastavte XXX na 40/60. U nedotáčení je to přesně naopak. Sledujte tabulku celkového nastavení vozu v pravém horním rohu.

3) Legenda k nastavením. Každé z nich má celkem 7 bodů, přičemž 0 je střední pozice, posunutí lišty vlevo je označeno -1, -2 či -3, vpravo pak +1, +2 nebo +3.

4) Nastavení jsou vhodná konkrétně pro každou etapu, ale nezapomeňte, že se mezi návštěvami boxů jedou většinou dvě etapy za sebou bez možnosti opravy vozu a změn v nastavení, takže pokud je pro každou z nich jiné, musíte už dopředu zvolit kompromis.

NĚMECKO

Niederalben (5.5 km)
Povrch: 100% nekvalitní asfalt
Nastavení: tires TA/N, pressure 0 0, suspension +1 +1, ride height -1 -1, stabil. 0 0, gear 0, brakes +1 +1
Poznámka: v polovině etapy je nesmírně prudký nebezpečný sjezd, v opačném směru samozřejmě neméně strmý výjezd nahoru

Eiwer (5.7 km)
Povrch: 100% asfalt
Nastavení: tires N, pressure 0 0, suspension +1 +1, ride height -1 -1, stabil. +1 +1, gear -2, brakes +1 0
Poznámka: nepřehledná a špatně sjízdná trať, na které budete neustále brzdit a přidávat plyn

Kesten (7.8 km)
Povrch: 80% asfalt, 20% zledovatělý asfalt
Nastavení: tires TA, pressure -1 -1, suspension 0 0, ride height -1 -1, stabil. +1 +1, gear +1, brakes +1 +1
Poznámka: byla by to snadná etapa, nebýt příšerných hrbolů a nerovností

Freitz (5.5 km)
Povrch: 60% asfalt, 40% zasněžený asfalt
Nastavení: tires TA/N, pressure 0 0, suspension +1 +1, ride height -1 -1, stabil. +1 +1, gear +1, brakes +1 -1
Poznámka: hodně zatáček, sníh kolem trati, ale jinak pohodová trať

FINSKO

Kolu (6.5 km)
Povrch: 50% blátivý štěrk, 50% štěrk

Nastavení: tires ZE, pressure -2 -2, suspension 0 0, ride height +2 +1, stabil. 0 0, gear 0, brakes +1 -1
Poznámka: velmi nebezpečný úsek v lese

Balka (6.7 km)
Povrch: 60% měkký štěrk, 40% štěrk
Nastavení: tires WB, pressure -2 -2, suspension -1 -1, ride height +1 +1, stabil. 0 0, gear +1, brakes +1 0
Poznámka: jede se prakticky celá pod plynem

Simula (6.7 km)
Povrch: 100% štěrk
Nastavení: tires ZE, pressure -2 -2, suspension 0 0, ride height +2 +1, stabil. 0 0, gear +1, brakes +1 -1
Poznámka: další z poměrně hrbolatých tratí, ale pokud auto zkrotíte, můžete zde hodně získat

Aijala (6 km)
Povrch: 60% štěrk, 40% blátivý štěrk
Nastavení: tires WB, pressure -2 -2, suspension 0 0, ride height +2 +1, stabil. 0 0, gear +1, brakes +1 0
Poznámka: trochu to klouže, ale je to snadná etapa

AFRIKA

Mbagathi (6.5 km)
Povrch: 60% hrubý štěrk, 40% měkký štěrk
Nastavení: tires ZB, pressure -1 -1, suspension -1 -1, ride height +1 +1, stabil. -1 -1, gear 0, brakes +1 +1
Poznámka: časté a nečekané změny směry mohou působit obtíže

Gathange (6.6 km)
Povrch: 70% tvrdý štěrk, 30% hrubý štěrk
Nastavení: tires ZA, pressure -1 -1, suspension -1 -1, ride height +1 +1, stabil. -1 -1, gear 0, brakes +1 +1
Poznámka: pozor na nebezpečný sráz v polovině trati, tady mohou skončit veškeré naděje

Konza (6.8 km)
Povrch: 70% hrubý štěrk, 30% měkký štěrk
Nastavení: tires ZB, pressure -1 -1, suspension -1 -1, ride height +1 +1, stabil. -1 -1, gear 0, brakes +1 +1
Poznámka: rychlé roviny, prudké zatáčky

Mwala (6 km)
Povrch: 100% mokrý štěrk
Nastavení: tires ZE, pressure -1 -1, suspension -1 -1, ride height +1 +2, stabil. -1 -1, gear -1, brakes +1 +2
Poznámka: velmi nepřehledná, často nebudete vědět kudy jet, nejobtížnější trať v celé hře

FRANCIE

Gradello (5 km)
Povrch: 65% asfalt, 35% nekvalitní asfalt
Nastavení: tires N, pressure +2 +2, suspension +2 +2, ride height -1 -1, stabil. +2 +2, gear -1, brakes +1 +1
Poznámka: musíte se řítit mezi skalami pod plynem, časté vracečky

Mezzavia (6 km)
Povrch: 100% prašný asfalt
Nastavení: tires N, pressure +2 +2, suspension +2 +2, ride height -1 -1, stabil. +2 +2, gear -1, brakes +1 +1
Poznámka: skály a kameny u cesty vás občas zpomalí

Prunelli (5.9 km)
Povrch: 100% nekvalitní asfalt
Nastavení: tires TA, pressure +2 +2, suspension +2 +2, ride height -1 -1, stabil. +2 +2, gear -2, brakes +1 +1
Poznámka: snadná, ale hrbolatá trať, kterou musíte projet s maximálním rizikem naplno

Carazzi (5 km)
Povrch: 60% asfalt, 40% prašný asfalt
Nastavení: tires N, pressure +2 +2, suspension +2 +2, ride height -1 -1, stabil. +2 +2, gear -1, brakes +1 +1
Poznámka: jedete dlouhou dobu mezi skalami a propastí

ANGLIE

Canton (6.5 km)
Povrch: 100 % bláto
Nastavení: tires ZE, pressure -2 -2, suspension -2 -2, ride height +1 +1, stabil. -1 -1, gear 0, brakes 0 0
Poznámka: klouzavá trať se spoustou nerovností

Ely (6 km)
Povrch: 80% blátivý štěrk, 20% štěrk
Nastavení: tires WB, pressure -2 -2, suspension -2 -2, ride height +1 +1, stabil. -1 -1, gear +2, brakes 0 0

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO
Trojúhelník » Změna kamery
Kolečko » Ruční brzda
Čtvereček » Brzda, couvání
Křížek » Plyn
L1 » Zpátky na trať
L2 » Pohled dozadu
R1 » Řazení nahoru
R2 » Řazení dolů

Poznámka: nerovnosti a časté vracečky

Grangetown (6.5 km)
Povrch: 100% mokrý štěrk
Nastavení: tires WB, pressure -2 -2, suspension -2 -2, ride height +1 +1, stabil. 0 0, gear -2, brakes 0 0
Poznámka: mlha vám nedovolí jet naplno, zde budete často na soupeře ztrácet

Whitchurch (6 km)
Povrch: 100% bláto
Nastavení: tires ZE, pressure -2 -2, suspension -2 -2, ride height +1 +1, stabil. -1 -1, gear +1, brakes 0 0
Poznámka: velice snadná trať, brzděte co nejméně

ŠVÉDSKO

Skisfsen (8.3 km)
Povrch: 100 % hluboký sníh
Nastavení: tires GA, pressure 0 0, suspension -2 -2, ride height 0 0, stabil. -2 -2, gear +1, brakes +2 -1
Poznámka: přehledná a velmi rychlá etapa

Nordvik (5.5 km)
Povrch: 70% hluboký sníh, 30% zasněžený štěrk
Nastavení: tires GA, pressure 0 0, suspension -2 -2, ride height 0 0, stabil. -2 -2, gear +2, brakes +2 -1
Poznámka: brzdy nebudete skoro potřebovat, berte to smykem

Byggen (8.2 km)
Povrch: 80% hluboký sníh, 20% led
Nastavení: tires GA, pressure 0 0, suspension -2 -2, ride height 0 0, stabil. -2 -2, gear 0, brakes +2 -1
Poznámka: bacha na ledový finiš (nebo ledový start v opačném směru)

Trinneborg (6.8 km)
Povrch: 85% hluboký sníh, 15% zasněžený štěrk
Nastavení: tires GA, pressure 0 0, suspension -2 -2, ride height 0 0, stabil. -2 -2, gear -1, brakes +2 -1
Poznámka: nejtěžší trať ve Švédsku, na které si plynulé jízdy moc neužijete

NASTAVENÍ „DRIVING"

Je třeba říci, že na rozdíl od nastavení vozu je tato volba hodně individuální. Někomu může vyhovovat větší citlivost řízení i chování auta, jiný si raději vychutná poněkud topornější, ale méně adrenalinovou jízdu.

První volbou je automatické či manuální řazení - to je skutečně zcela na vaší úvaze, ale manuální řazení by měli volit jen ti skutečně nejprotřelejší virtuální piloti.

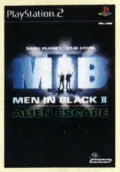
V dalších nabídkách volíte citlivost řízení, akcelerace a brzd. Při nízkých hodnotách se vozidlo sice nechová tak jankovitě, ale na druhé straně v případě drobných problémů na trati velice pozdě reaguje na pokyny z ovladače, což znamená, že většinou skončíte mimo trať nebo na skále. Rozhodně nic nezkazíte, když necháte všechna tři nastavení uprostřed lišty, nicméně především na asfaltu a kluzkém štěrku je vhodné mít nastavenu citlivost vyšší.

Milan Jablonský

Men in Black 2

Při střílení mimozemských parchantů by se vám mohlo hodit pár našich dobře míněných rad.

INFO



■ **VYDAVATEL:** Infogrames ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Melbourne House ■ **RECENZE:** PSM2 8 - 39/100

Má to sice filmovou licenci, ale výsledek působí spíš jako nevzhledná slátanina.

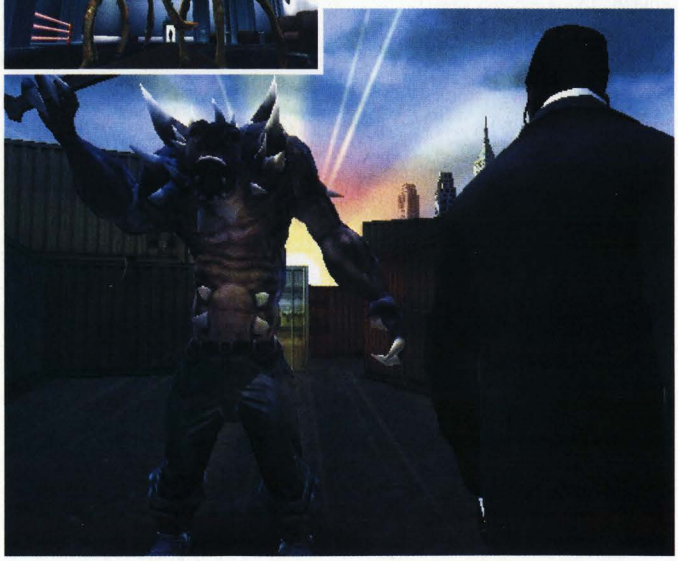
Dockside

První mise se odehrává v newyorském přístavu. Vaším hlavním úkolem zde bude vedle vyčištění přístavu od veškeré mimozemské havěti také zadržení mimozemského obchodníka se zbraněmi. Jmenuje se Grokk Dubois a při svém „obchodování" překročil v poslední době několik meziplanetárních zákonů.

Než se pořádně rozkoukáte, zřejmě vám bude hra připadat poněkud zmatená. Začínáte ve velké místnosti, ve které se postupně objevují červení Rakossané. Jde o základní vojáky vašeho protivníka, na které budete narážet na každém rohu. Jednotlivci sice nejsou nějak nebezpeční, ale ve větších skupinkách se zřejmě občas nějakému tomu zásahu nevyhnete. Jediný efektivní způsob boje s těmito protivníky je neustálé používání úkroků. Pokud kolem nich kroužíte, tak vás totiž nikdy netrefí. Nejsou totiž schopní střílet s předstihem.

Po likvidaci poslední skupinky se dveře skladiště otevřou a vy můžete vyběhnout na přístavní molo, na kterém bude probíhat téměř celá první část mise. Po celou tu dobu se budete proplétat mezi kontejnery, které vytvářejí větší nebo menší prostranství. Budete si tedy muset vyvinout způsoby boje vhodné pro příslušné podmínky. Například v úzkých chodbách bude rozhodně lepší používat zbraně schopné soustředit palbu na úzký prostor. Těmi jsou v první misi základní paprskomet a metač plazmy. Naopak ve větších prostorách se vyplatí zbraně s velkým rozptylem. Nejlepším příkladem je HBIII Globulator agenta K.

Venku vás kromě spousty červených Rakossanů čekají také modří Rakossané, kteří jsou o poznání tvrdším protivníkem. Jejich střely jsou rychlejší a přicházejí v sériích po třech. Proto je lepší nejprve se zbavovat těch modrých a teprve potom dodělávat zbývající davy červených. Kromě Rakossanů ovšem také velmi brzy narazíte na prvního Mulkorana. Jsou to velké nestvůry, které sice vydrží spoustu zásahů, ale mohou vás zranit pouze z bezprostřední blízkosti. Stačí tedy běžet směrem od nich a neustále do nich střílet. Při tomto postupu si ale dávejte velký pozor na prostor, do kterého ustupujete. Pokud vás totiž zaženou do kouta, inkasujete spoustu těžkých zásahů.



Posledním druhem protivníků, který vás při postupu po molu čeká, jsou Perengorové. Tito pomalu poletující mimozemšťané kolem sebe dokáží vytvořit neproniknutelný štít, který nepoškodí žádná z vašich zbraní. Musíte si tedy vždy počkat na chvilku, kdy zruší štít kvůli vlastní střelbě. Ta je sice velmi účinná, ale protože vždy přichází v sérii po třech, není problém vyhnout se jí a přitom do střelce nepřestat střílet. Při troše trpělivosti je vždy bez problémů zvládnete.

Zpestřením vašeho postupu po molu jsou modré bariéry, které se v pevně daných místech objeví za vašimi zády. Často se zároveň s aktivací bariéry objeví velká skupina mimozemšťanů, kteří vám to díky ní mohou pěkně zavařit. V takových chvílích se pokuste najít co největší prostor, na kterém budete moci manévrovat. Pokud totiž zůstanete někde v rohu, je to v podstatě sebevražda.

Na konci mola doběhnete k velké dopravní lodi, do které se budete muset prostřílet. Uvnitř vás ovšem čeká úplně nové prostředí. Chodby jsou totiž velmi úzké a vyžadují dosti specifický přístup. Zvlášť takový Mulkoran toho dokáže náležitě využít. Naštěstí jsou zde také větší prostory, ve kterých budete moci použít své pečlivě nacvičené strategie. Vždy tedy co nejrychleji seběhněte po schodech dolů a najděte si nejvhodnější polohu pro zlikvidování útoku. Ty budou přicházet z válcovitých teleportů, které jsou neomezeným zdrojem protivníků. Pokud tedy chcete postoupit dál, musíte všechny teleporty zničit.

Postřílením mimozemšťanů na lodi ovšem mise zdaleka nekončí. Budete se totiž ještě muset prostřílet po stejně dlouhém molu zpět na břeh. Tentokrát vás ale místo kontejnerů čekají nejrůznější skladiště plná teleportů. Naštěstí se jedná většinou o větší prostory, takže se sice naběháte, ale budete mít dost prostoru pro vyhýbání se střelám. Oproti teleportům v lodi vás navíc čekají mnohem obtížněji řešitelné situace. Budete se totiž taktak stíhat věnovat útočníkům a přitom nesmíte zapomínat ničit teleporty. Sledujte tedy druhy protivníků, které se na vás z jednotlivých teleportů hrnou a ničte je v pořadí podle nebezpečnosti.

Kromě starých známých vás zde čekají nové druhy mimozemšťanů. Jako na první narazíte na otravné malé Otasi. Vyskytují se ve dvou základních variantách a jejich přítomnost je vždy provázena šíleným jekotem. Nad hlavou nesou bombu, kterou se snaží donést až k vám. Z tohoto důvodu si je musíte držet od těla a střílet do nich z bezpečné vzdálenosti. Modří nesou obyčejnou

bombu a červení mají jasně červené bomby s hřebíky, které plní funkci klasických šrapnelů.

Dalším druhem jsou Kelortiané v malých létajících talířích. Vydrží docela dost zásahů a pokud přilétnou dost blízko, shodí na vás velmi účinnou kulovou bombu. Jsou nebezpeční zvláště díky své schopnosti přilétnout nenápadně z nečekaných míst. Klidně si prorazí cestu oknem a bez varování na vás zaútočí.

Až se prostříláte všemi skladišti, čeká vás souboj se samotným Grokkem. Ten se vám samozřejmě nepostaví s holýma rukama. Sedí ve svém pavoučím bojovém stroji, který je vybaven spoustou nejrůznějších zbraní. Kromě plazmy, laserů a jiných paprskových zbraní na vás bude používat také malé zelené pavouky, kterým se říká Skuttlers. Pokud se ale budete příliš věnovat obraně, zvětšíte Grokkovi šance na úspěch. Snažte se tedy jen běhat v kruzích kolem a nepřestávat do něj střílet. Samozřejmě se vyhýbejte všem střelám, kterým se vyhnout dá. Po zásazích se jen snažte zpět sbírat vylepšení pro svou zbraň. Nemusíte mířit na nějaký slabý bod. Stačí jen střílet do jeho stroje a sledovat jeho klesající energii. Postupně mu zničíte jeho zbraně a nakonec vás čeká vzorové zatčení.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Křížek » Střelba
Kolečko » Otočka o 180°
Čtvereček » Skok do kotoulu
L1/R1 » Úkroky stranou

Pleasantview Nuclear Plant

Ve druhé misi se děj hry přesune do prostoru jaderné elektrárny, která byla zcela ovládnuta mimozemšťany. Vaším úkolem bude samozřejmě postřílet veškerý mimozemský póvl v jejích prostorách a zadržet hlavní organizátory této překvapivé akce. Začínáte v dlouhém tunelu, který vede do vstupní haly. Ta je bohužel dost členitá a boj v ní tedy bude dosti nepříjemný. Hned na začátku se seznámíte se dvěma základními druhy mimozemšťanů, kteří vás budou provázet celou misí. Tím prvním jsou humanoidní Wahgohliané, kteří používají jako zbraň nepříjemný paprskomet. Těch se snažte zbavit co nejrychleji, protože vás mohou velmi snadno připravit o několik vylepšení vaší zbraně (zdraví moc neuberou). Druhým základním druhem jsou Bombatistové, kteří po vás budou házet malé žluté granáty. Od nich naštěstí stačí udržovat dostatečný odstup a máte vyhráno (v menších místnostech máte ale problém). Čeká vás několik vln útočníků, které budete muset postřílet.

Po vyčištění vstupní haly vám explozе sudů uvolní průchod do hlavní haly elektrárny. Do té se budete v první části mise několikrát vracet. Jednoznačně nejlepší zbraní v tomto otevřeném prostoru bude vaše zbraň s naváděnými střelami. Budou se zde totiž objevovat celé skupinky nepřátel, které si vaše naváděné střely v tak velkém prostoru s přehledem najdou. Bohužel je váš pohyb omezen na úzké můstky, ve kterých se špatně uhýbá střelám ve směru vašeho pohybu. Snažte se tedy ihned po objevení nepřátel najít takové místo, na kterém budete moci použít úkroky. Také vás určitě potěší, že i zde se občas objeví nepříjemní Mulkorané. Samozřejmě si vždy vyberou okamžik, kdy jsou vaše možnosti ústupu omezené.

Vaše první kroky by měly vést ke dveřím číslo 11. V této kanceláři najdete zdraví, které se bude rozhodně hodit. Potom vyběhněte zpět ven a projděte skleněnými dveřmi na schodiště hned vedle. Po schodišti se dostanete poprvé do druhého patra hlavní haly. V něm běžte do dveří 21, za kterými je další malá kancelář. V té najděte počítač s červenými šipkami. Když se k němu přiblížíte, odemknete si dveře číslo 13 v prvním patře (šipky na počítači zezelenají). Seběhněte tedy zpět dolů a najděte dveře číslo 13.

Dostáváte se do rozsáhlejšího komplexu kanceláří. Hned v první chodbě vás čeká setkání se strážními roboty X-1183. Vypadají jako létající koule a narazíte na ně převážně v hlavní hale. Naštěstí si s nimi pomocí řízených střel vždy rychle poradíte. Dveřmi 22 vyjdete opět do prostoru hlavní haly, ale tentokrát se budete pohybovat v jiné části patra. Tím se budete muset prostřílet do dveří číslo 23, za kterými je kancelář s dalším kontrolním počítačem. Jak vám nápis na něm napoví-dá, odemkne vám dveře číslo 24. Vraťte se tedy do haly a prostřílejte se do dveří číslo 24. Kancelářemi uvnitř se dostanete na schodiště vedoucí do třetího patra.

Toto je poslední patro hlavní haly. Jak vidíte, uprostřed jsou dvě zdraví, která se vám možná budou hodit. Červené zdraví najdete ve dveřích 31. Vaším cílem ale budou dveře číslo 32. Za nimi jsou kanceláře, ve kterých vás čeká několik nepřehledných přestřelek. Musíte je ale absolvovat, protože je zde kontrolní počítač, kterým si otevřete výtah L03. Ten se nachází v hale, která nyní bude plná koulí. Budete se tedy k němu muset poctivě prostřílet.

Druhá část mise začíná u dveří z výtahu ve čtvrtém patře. Vaším prvním cílem budou jediné dveře na tomto patře. Jde o dveře 41, za kterými najdete kancelář s novým druhem protivníka. Jde o Brainoidy, kteří jsou schopní střílet velmi dlouhé dávky a sami poměrně dost vydrží. Díky tomu jde v úzkých chodbách o nezanedbatelnou hrozbu. Vaším cílem v kanceláři bude najít kontrolní počítač, kterým si odemknete výtah L04. Ten najdete samozřejmě v hlavní hale a doveze vás opět o další patro výš.

V pátém patře musíte nejprve zamířit do dveří číslo 51. Za nimi se skrývají kanceláře s lehce nepřehlednou změtí chodeb. Je zde také několik malých místností, ve kterých se budou krýt vaši protivníci za gauči. Budete si vždy muset počkat, až vykouknou, protože jinak je prostě nemůžete zasáhnout. Po chvilce hledání byste měli nakonec najít kontrolní počítač ovládající dveře 53. Jako vždy se vraťte do hlavní haly a prostřílejte se k nim. Za nimi najdete schody vedoucí do posledního patra. Zde vás hned po vstupu do prostoru hlavního sálu čeká pořádná přestřelka s několika roboty X-1183. Až se jich zbavíte, budete se muset prostřílet dalšími vlnami nepřátel do dveří 61, které vidíte přímo před sebou. Uvnitř najdete tmavé dveře, za kterými končí druhá část mise.

Čeká vás předposlední část, která bude tentokrát velmi krátká. Nejprve budete muset vyčistit dlouhou a širokou chodbu od prakticky všech druhů mimozemšťanů. Díky šířce chodby jsou opět vhodné zbraně s naváděnými střelami. Až bude chodba čistá, otevřou se dveře v jejím středu a vy můžete vstoupit do obrovského kontrolního sálu. Díky spoustě počítačů zde bohužel mají vaši protivníci i spoustu možností krýt se. Stále používejte naváděné střely a nepřestávejte své okolí kropit. Až seběhnete dolů, pokuste se co nejrychleji zničit oba teleporty, které vás jinak budou zásobovat velkým množstvím protivníků. Po vyčištění sálu vyběhněte po schodech na kraji sálu k velkým kruhovým dveřím, které vedou k samotnému reaktoru.

Uvnitř už vás čekají všichni tři bratři Fonariiovi. Ještě během animace bohužel jednoho z nich sestřelíte přímo do jádra. Potom vás čekají postupně souboje s Glignarem a Denarem. V prvním souboji je bezesporu nejlepší zbraň s naváděnými střelami, protože je zde dost prostoru. Hlavní ovšem bude naučit se krýt před velmi nebezpečnými dvojitými střelami. Ve druhém souboji už je nejlepší zbraň sporná. Naváděné střely ale opět nemohou zklamat. Potom vás čeká zdánlivě závěrečná animace, která je ovšem následována skutečným bojem se závěrečným Bossem úrovně. Je jím zmutovaný Ralph, který vás bude pronásledovat nekonečným tunelem. Zvolte svou nejsilnější zbraň a nepřestávejte mačkat spoušť. Ralph na vás bude používat jako hlavní zbraň laserové paprsky, kterým se musíte bezpodmínečně naučit vyhýbat. Dobré je naučit se a-

lespoň zhruba odhadnou čas výstřelu a začít dělat úkroky z jedné strany na druhou (začínejte u okraje). Paprsky mu totiž dlouho nevydrží. Později začne používat také zápalné bomby, u kterých je jediným bezpečným místem na plošině zhruba čtvrtinová vzdálenost od jednoho z okrajů. Útočící X-1183 jsou spíše příležitostí ke krátkému odpočinku.

Global inc.

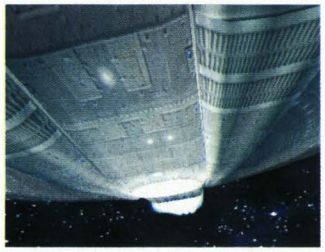
Po zlikvidování mimozemšťanů, kteří ovládali jadernou elektrárnu, si ani nestihnete odpočinout a už máte před sebou další nepříjemný úkol. Tentokrát bude vaším cílem budova společnosti Global. Ta totiž slouží ke krytí nekalých rejdů mimozemšťana jménem Jarra.

Misi musíte začít pěkně od podlahy. V tomto případě tedy od podzemních garáží, kterými se budete muset dostat k hlavnímu výtahu. Před vámi jsou celá čtyři patra nabitá mimozemšťany, se kterými jste se setkali v první misi. Nejprve se vám připomenou červení Rakossané, kteří se ovšem tentokrát budou s velkou oblibou rodit za vašimi zády. S nimi půjdou samozřejmě ruku v ruce jejich modří příbuzní, kterých si v nižších patrech rozhodně užijete do sytosti. Muziku budou tvrdit šikovně postavení Perengorové, kteří vám mohou v užším prostoru nadělat docela starosti. Vedle starých známých na vás ale čeká také jeden nový druh. Jde o malé Skragy, kteří vás budou napadat povětšinou v nepřehledných situacích. Díky jejich velikosti by to sice mohl být problém, ale pokud budete poctivě sledovat radar, nemohou vás překvapit. V nejnižších patrech potom narazíte také na několik vln malých a záludných Otasi.

Jak jsme se již výše zmínili, patra jsou celkem čtyři. Ve všech vás bohužel čekají převážně situace, kdy se budou vaši protivníci rodit všude kolem vás. Musíte si tedy vždy přesně zmapovat uzavřený prostor, ve kterém boj probíhá (zezadu ho ohraničuje modrá bariéra a na druhé straně většinou hromada pneumatik). Jistě pro vás potom nebude problém najít si ten nejvhodnější roh a z něj zahájit smrtící palbu. Pokud se totiž budete snažit manévrovat v obklíčení, nic dobrého z toho nevzejde. To platí zejména o závěrečné přestřelce u výtahů v nejnižším patře. Tam vás čeká situace, kdy se budete muset vypořádat se synchronizovaným útokem modrých Rakossanů a Perengorů. Vaší jedinou šancí je najít si roh, ve kterém budete sloupem kryti před střelami Perengorů a pěkně postupně zde postřílíte pobíhající Rakossany. Potom doběhněte do výtahu a první část mise máte za sebou.

Hned na začátku následující části vás zajisté potěší dva nové druhy mimozemšťanů. Prvním jsou v následujících částech mise nejpočetněji zastoupení Sopranové, kteří jsou zdejší základní střeleckou jednotkou. Bohužel jsou jejich dávky střel ještě delší než u předešlých druhů, takže máte opět o starost víc. Jejich věrnými společníky jsou Rottermité, kteří se chovají jako klasičtí psi. Snaží se k vám dostat na kontaktní vzdálenost a potom se do vás řádně pustí. Rozhodně je tedy důležité, nejprve se zbavit Rottermitů. Potom si už jen v klidu a z odstupu poradíte se zbývajícími Soprany. Po nějaké době vás čeká setkání s Kelortiany, kteří vám ale mnoho vrásek nenadělají.

Velmi rychle si zřejmě všimnete červených bariér. Ty klasicky zmizí po vystřílení všech mimozemšťanů v daném sektoru. Bohužel se za vámi budou opět aktivovat a tím vás poženou dál. Po chvilce se dostanete k výtahům, které bohužel zatím ještě nemůžete použít. Budete tedy muset pokračovat patrem dál, až se prostřílíte k velké skleněné ploše. Když se otočíte, uvidíte box s několika počítači. Do něj musíte vejít a pokusit se o aktivaci výtahů. Při zadávání kódů budete ovšem přerušeni a budete se muset bránit útoku ze vzduchu. Napadne vás totiž několik vln Enthoranů, kteří vás mohou ve větším počtu docela potrápit. Nejvhodnější bude v této situaci použít zbraň s naváděnými střelami. Ta je proti létajícím protivníkům obecně nejlepší a zde je doslova k nezaplacení. Kromě úkroků se pokuste použít při boji také ustupování směrem dozadu (střílejí seshora a jejich střely tak skončí v zemi před vámi). Po likvidaci posledního Enthorana se vydejte rovnou k výtahům, kolem kterých jste před pár minutami prošli. Vejděte do prostředního a druhou část máte za sebou.



Před vámi je obrovský prostor, ve kterém se budou objevovat další početné vlny Enthoranů. Máte zde ale spoustu prostoru, a tak stačí dělat úkroky a nepřestávat pálit ze zbraně s řízenými střelami. Po zlikvidování poslední vlny se vám otevřou dveře do kanceláří u výtahu. V těch je naštěstí spousta výčnělků, za které se budete moci v krizových situacích schovat. Díky početným skupinkám Sopranů jimi určitě nepohrdnete. Po vystřílení několika kanceláří vás čeká nečekaný protivník. Z nevinně vypadajících květináčů na vás začnou pálit záludní Ninleyové. Naštěstí jim stačí neskočit na špek a z dálky si je bez problémů vychutnáte. O poznání zajímavější boje vás čekají v sálech s počítači. Zde budete bojovat s modrými Rottermity plivajícími na vás oheň. Ten mohou ovšem plivat pouze po čtvercové síti koberců me-

zi stoly. Díky tomu můžete jako bezpečné palebné postavení použít vyříznuté rohy stolů. Třetí část končí u požárního schodiště.

Předposlední část je opět velmi krátká a při troše štěstí by vám neměla dělat problémy. Začínáte v líhni plné vajec. V nich jsou především modří Rottermité, které si ovšem s dobrou zbraní vůbec nepustíte k tělu. Samozřejmě se je snažte ničit na větší vzdálenost, protože po přiblížení na vás plivnou nepříjemný oheň. Za líhní se dostanete do klasické kancelářské části, kde vám ovšem tentokrát Sopranové pěkně zatopí. Najdete zde ale spoustu zdraví, takže by to nemuselo skončit ztrátou života. Na konci této předposlední části vás ale čeká opravdu pořádně nepřehledná přestřelka. V poměrně malé kanceláři se nevyhnete křížové palbě, která vás téměř určitě připraví o několik vylepšení vaší zbraně. Použijte tedy jednu z těch méně oblíbených.

Po této přestřelce vás čeká závěrečný Boss, který ve vás určitě už na první pohled vzbudí respekt. Bohužel se jeho střelbě zřejmě nevyhnete. Prakticky jedinou možností je neztratit v předcházejících částech mise ani život, protože zde s největší pravděpodobností nejméně o dva přijdete. Pokud tedy máte všechny tři životy, tak si vezměte do ruky svou nejsilnější zbraň a pokuste se úkroky minimalizovat ztráty na svých životech. Ve chvíli, kdy se schová, vás napadnou jeho mazlíčci. Ti vám přinesou vylepšení pro vaše zbraně, která se budou rozhodně hodit.

N.Y. Streets

V předchozí misi vám bohužel Kreulit Jarra proklouzl mezi prsty. Vaším dalším úkolem tedy bude pronásledovat ho ulicemi New Yorku a cestou postřílet všechny mimozemšťany, kteří doslova zamořili centrum města. Hned na začátku ovšem pochopíte, že začalo značně přituhovat. Objeví se zde totiž Charcaradoniané, kteří jsou novou základní střeleckou jednotkou. Kromě větší výdrže mají ovšem ještě jednu velmi nepříjemnou vlastnost. Občas jsou schopní střílet s předstihem. Pokud tedy narazíte na nějakou větší skupinku, raději si najděte bezpečný úkryt. Jednoduché úkroky už vám totiž rozhodně stačit nebudou. Navíc jsou podporováni Bombatisty, kteří dokáží těžit z nepřehledných situací.

Až se prostříláte na první křižovatku, čeká vás navíc nepříjemný souboj s Kelortiany. Budou útočit po třech a vy se budete muset naučit pěkně kličkovat. Pokud se vám nepodařilo nasbírat dostatek vylepšení pro zbraně, nebudete to mít lehké. Na konci následující ulice vás čeká souboj s několika skupinkami Bombatistů. Stačí ovšem neustále probíhat oběma uličkami mezi hořícími auty a pěkně obloukem se vyhýbat jejich granátům.

Za dalším rohem vás čeká první velký souboj. Váš protivník bude zpočátku používat pouze jednoduché střely, kterým není těžké se vy-

hnout. Stačí kolem něj neustále kroužit pomocí úkroků a on vás nedokáže zasáhnout. Po nějaké době ale začne používat dvojité střely, které už jsou mnohem nepříjemnější. Bohužel nezabráníte jeho útěku po schodech stanice nadzemní dráhy. Následujte ho a prostřílejte se na nástupiště, kde vás čekají opravdu horké chvilky. Kromě základních Charcaradonianů se zde totiž objeví také létající Dreppové, kteří vám dokáží ubrat jediným zásahem docela dost zdraví. Seskočte tedy z nástupiště a snažte se manévrovat v širokém kolejišti. Dreppové musí naštěstí své střely velmi dlouho nabíjet a vy tak získáte čas na změnu polohy.

Po vyřešení této zapeklité situace pokračujte dál po kolejích. Držte se ovšem u jednoho z okrajů, protože proti vám vyjede několik vlaků. Cestou vás čeká překročení několika mostů, na který na vás zaútočí dvojice Dreppů. Sami o sobě ale neznamenají významnější nebezpečí. Horší to ale bude ve stanici na 65. ulici. Zde se totiž kromě létavců objeví také Bombatisté a Senotetové. To je další nový druh střelecké jednotky, jejichž střely jsou o něco účinnější. Naštěstí jsou také pomalejší a lépe se jim vyhýbá. Každopádně se musíte nejprve zbavit svých nejbližších protivníků. Při tom ale nezapomínejte na Dreppy poletující v dálce. Jejich střely vám mohou opravdu nepříjemně upravit zbývající zdraví. Po likvidaci posledního protivníka seběhněte po schodech zpět na ulici.

Čeká vás druhá část odehrávající se v ulicích. Hned na začátku byste konečně měli získat zbraň s naváděnými střelami. Ta se vám bude na širokých ulicích určitě hodit. Po několika odražených vlnách již klasických protivníků vás totiž čeká velmi obtížný úsek, ve kterém se budete muset vypořádat s teleporty. Hned zpočátku musíte nejméně dva rychle zlikvidovat (i za cenu ztráty části zdraví), jinak vám ti zpropadení mimozemšťané přerostou přes hlavu. Také v dalším úseku budou v postranních uličkách teleporty, kterých nebude lehké se zbavit. Naštěstí máte naváděné střely a můžete ulici před sebou neustále kropit.

Další zajímavé okamžiky vás čekají na nejbližším rohu. Budete bojovat s několika dvojicemi Dreppů, kteří se velmi dobře doplňují. Musíte zvolit takový směr úkroků, abyste se nevzdalovali přímo od jednoho z nich. Jediný zásah vám totiž může vzít všechna krvavě vydřená vylepšení vaší zbraně. Na dalším rohu bude situace o poznání jednodušší. Budete napadeni několika vlnami Otasi, na které stačí neutichající palba naváděných střel. Díky své malé výdrži se k vám ani nepřiblíží.

Po této pohodové akci vás čeká peklo na závěr druhé části. Na konci ulice před vámi na vás totiž čeká skupinka složená ze všech protivníků vyskytujících se v této části mise. Doporučujeme nejdřív sestřelit Dreppy, kteří poletují kolem a pokud se jim podaří pár zásahů, budete mít problém. Potom už stačí z dálky kropit dav naštvaných emzáků a po chvilce si vyčistíte prostor pro souboj s protivníkem, který vám na začátku mise utekl. Ten na vás tentokrát od počátku spustí palbu trojitých střel, takže vás asi párkrát zasáhne. Naštěstí máte řízené střely a po jeho smrti z něj vypadne červené zdraví. Až bude na ulici úplný klid, tak najděte schody vedoucí do stanice metra.

V metru vás čeká opravdu zapeklitá situace. Stanice je totiž plná sloupů a vy můžete běhat vždy jen po jednom nástupišti. Díky sloupům bude protivníky velmi těžké zasáhnout a ještě vám budou překážet při kličkování. Hlavním pravidlem zde bude trpělivost. Nesmíte nic uspěchat, protože se zde můžete dostat velmi snadno do křížové palby. Snažte se tedy všechny mimozemšťany střílet na co největší vzdálenost. A abyste neměli těch starostí málo, objeví se zde nový druh. Jde o Brinty, kteří jsou jednou z nejlepších střeleckých jednotek ve hře. Prostě peklo. Až doběhnete na druhou stranu stanice, přijede souprava, kterou můžete proběhnout na pro-

střední nástupiště. Potom se musíte opět vrátit na druhou stranu a další soupravou projdete na poslední nástupiště. Pokud se vám podaří stanicí projít bez ztráty života, máte téměř vyhráno.

Na konci stanice najdete malé dveře, kterými projdete do kolejiště. Zde vás sice čeká spousta nepřátel, ale konečně máte zase prostor na pořádný a přehledný boj. Sice budete napadeni ze všech stran, ale stačí prostřílet se do některého z rohů a s krytými zády už se nemusíte ničeho bát. Po této velké přestřelce budete muset pokračovat dál po kolejích až do další stanice. Zde vás ale naštěstí čeká jen několik vln protivníků, kteří dolů seběhnou po schodištích. Stačí tedy stále schodiště sledovat a kropit je řízenými střelami. Nakonec si vychutnáte několik Dreppů a cesta za Jarrem je volná.

Souboj s Jarrem se bude odehrávat ve velké kruhové jeskyni. Ten sice opět vydrží pěkně dlouho, ale naštěstí se při troše cviku můžete jeho střelám vyhýbat. Základním útokem jsou malé střely, kterými vás doslova zasype. Musíte být zkrátka pozorní a kličkovat mezi nimi. Při tom můžete používat pouze řízené střely, protože ničím jiným ho při zběsilém kličkování netrefíte. Jeho druhým způsobem útoku jsou ohnivé vlny, na které platí klasické úkroky. Ve vlnách jsou totiž mezery, do kterých se úkroky přesně trefíte. Třetím útokem jsou malé modré koule, které na vás vystřelí do úzkého koridoru. Bohužel toho moc neuvidíte, a proto se jim poměrně špatně vyhýbá. Naštěstí z Jarrova stroje občas kromě vylepšení zbraní vypadne také zdraví, pro které musíte rychle běžet. Opět ale musíte většinou počítat se ztrátou jednoho života.

V.S.S. Maximus Securitus

Jarra vám po své porážce ukáže vstup do tunelu, který by vás měl dovést k vesmírné lodi Maximus. Na její palubě by se měl nacházet mimozemšťan jménem Zarak. Jeho cílem není nic menšího, než zničení naší matičky Země. Konečně tedy přichází chvíle, kdy bude vaším cílem záchrana celého lidstva. Jde ale o poslední misi a ta nebude rozhodně lehká.

Začínáte u vstupu do tunelu, který je úzký a velmi křivolaký. Boj v něm tedy nebude jednoduchý. Čeká vás zde totiž souboj se dvěma typy střelců. Tím prvním jsou Wahgohliané, se kterými jste se již setkali. Mnohem nebezpečnější jsou ale Shnoovové. Ti jsou totiž během dávky schopní měnit cíl střelby. Pokud se vám tedy nepovede manévrovat před ústím tunelu na některé z křižovatek, asi se občasným zásahům nevyhnete. Navíc se na taktícky velmi příhodných místech občas zjeví Perengorové, kteří je velmi rádi podpoří svými střelami těžkého kalibru. Již od začátku si tedy zvykejte na přískoky od zdi ke zdi. Po přiblížení se snažte plížit podél jedné ze stěn a doufejte, že to bude v dost příhodném úhlu vůči vašim protivníkům.

Cestu tunely v prvních dvou částech hry vám zpestří úzké můstky, vedoucí přes podzemní říčky. Po obou stranách se vždy objeví několik Dreppů, kteří se budou držet za rohem. Nejjednodušší je vyběhnout na můstek a použít úkroky. V takové situaci totiž máte nezakrytý výhled a postřílíte je velmi rychle. Jedinou výjimkou je můstek u tunelu číslo 4. Tam vás totiž po likvidaci všech Dreppů napadnou ještě dva Shnoovové. Pokud je nečekáte, mohla by vás jejich střelba do zad překvapit.

Dalším místem v tunelu, kde vás čekají tuhé boje, jsou malé kostky tunelu vyztužené kovovými stěnami. V těchto místech na vás většinou zaútočí otravní Skragové podporovaní Perengory. Vaší jedinou šancí je přitisknout se do jednoho z kovových boxů, postřílet všechny útočící Skragy a potom se teprve vypořádat s Perengory. Pokud jsou ale na obou stranách, bude to nějakou dobu trvat. Musíte totiž dělat úkroky a doufat, že zrovna spustí štít. Pokud se totiž zastavíte, dostanete téměř jistě celou dávku do zad.

Z posledního tunelu vyběhnete přímo do obrovské jeskyně, ve které se nachází Maximus. Prostřílet se k němu ale nebude úplně jednoduché. Většinu této části mise totiž budete absolvovat na úzkých můstcích. Ty vám věru nedají příliš mnoho prostoru pro úkroky. Naštěstí je zábradlí dostatečně nízké a vy tedy můžete použít zbraň s naváděnými střelami. Ty si na větší vzdálenost najdou cíl zcela neomylně a jsou zde rozhodně nejplatnější volbou. Co se týče protivníků, nenarazíte zde na žádné nové druhy. Opět si ale užijete jejich kombinací, které jsou vždy nebezpečné.

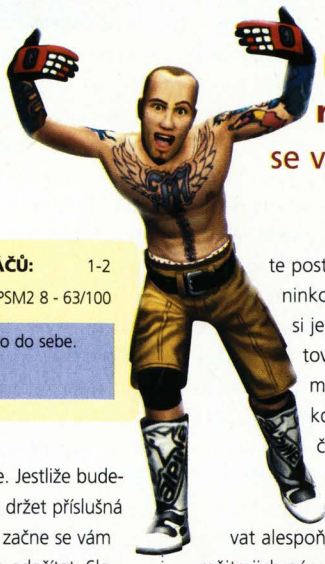
Specifické jsou v této části mise velké plošiny, na kterých se vždy odehrávají boje s několika vlnami jednoho druhu nepřátel. Na té první vás čekají Dreppové, se kterými si ale díky větší ploše snadno poradíte. Po jejich porážce je na vás, kterou z cest dál si zvolíte. Z hlediska obtížnosti ale vyjdou nastejno. Nejúpornější boj úrovně vás ale čeká na poslední plošině před můstkem vedoucím k Maximu. V každém rohu obdélníkové plošiny je totiž jeden teleport. Pokud se vám nepodaří rychle alespoň dva z nich zničit, nebudete mít krytý bok a ztratíte zbytečně moc zdraví. Jakmile jsou ale dva teleporty zničené, máte vyhráno. Po odblokování další cesty běžte k Maximu a během krátké animace se dostanete na jeho palubu.

Zde vás čeká opravdu dlouhá část, ve které se budete muset prostřílet nekonečnými chodbami až k samotnému Zarokovi. Opět zde narazíte na všechny možné druhy protivníků, kteří vás trápili už v předchozích misích. Jako by nestačily velmi nepříjemné dávky Shnoovů, narazíte zde i na spoustu Brainoidů. Ti vydrží docela dost ran a jejich střely vás dokáží také pořádně potrápit. Naštěstí je většina chodeb plná malých výklenků, které můžete používat jako úkryty. Nejefektivnější způsob boje je úkroky přecházet z jednoho výklenku do druhého a při tom pěkně pokropit celou šířku chodby. Možná se vám to může zdát zdlouhavé, ale neztratíte při tom tolik zdraví, jako při různých hurá akcích. Také nezapomeňte všechny výklenky pečlivě prohledávat, protože se v nich kromě zdraví ukrývá také spousta Manitobů.

Zhruba po dvaceti minutách ostré akce byste měli dorazit k posledním dveřím hry. Za nimi se totiž skrývá Zarok, který je vaším hlavním protihráčem. Naštěstí je to překvapivě jeden z jednodušších Bossů. Jeho střelám se dá na větší vzdálenost vcelku lehce uhýbat a poprvé ho zabijete, ani nemrknete. Díky tajemným boxům rozmístěným po obvodu místnosti znovu obživne a bude pokračovat v boji. Při tom se budou náhodně aktivovat boxy u stěn a počastují vás několika střelami. Vy je musíte likvidovat, aby už nemohly Zarokovi pomoci. Ještě jednou se mu zřejmě podaří vrátit se ze záhrobí. Třetí smrt by ale měla být definitivní.

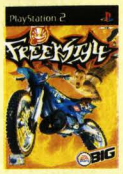
Jakub Holý

Freekstyle



Několik tipů pro tuto adrenalinovou motorkářskou záležitost se vám bude rozhodně hodit!

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** EA Big ■ **RECENZE:** PSM2 8 - 63/100

Napodobenina *SSX*, která ale rozhodně má něco do sebe.

VŠEOBECNÉ TIPY

✗ Při výběru jezdců si nedělejte žádné starosti z jejich poměrně špatných statistik. Aby se jejich dovednosti zlepšily, záleží v podstatě jen na vás - pokud se vám bude dařit, budou se postupně zvyšovat i hodnoty skills u jednotlivých závodníků.

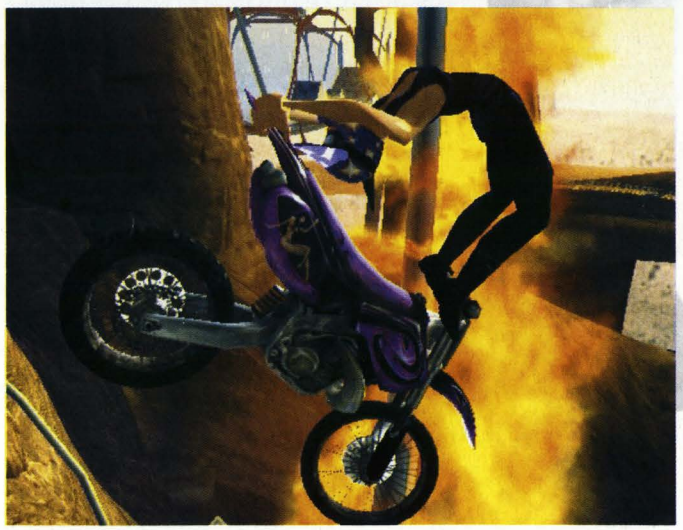
✗ Před hlavními závody v kariéře si každou trať nejprve projeďte v módech Freeride nebo Freestyle, abyste během souboje s ostatními jezdci přesně znali všechna nebezpečná místa, věděli o zkratkách a o rampách, kde se dá získat nejvíce bodů.

✗ Především v posledním kole se snažte naplnit váš Boost Meter, zvlášť pokud se potřebujete dotáhnout na čelo závodu. Společně s využíváním zkratek je to nejlepší způsob, jak na poslední chvíli zamíchat s pořadím a zvýšit svůj bodový zisk. V zásadě platí: pokud nemáte na ostatní jezdce velký náskok, v posledním kole se vždycky maximálně riskuje!

✗ Méně je někdy více. Jestliže budete při provádění triku držet příslušná tlačítka příliš dlouho, začne se vám bodová hodnota zase odečítat. Sledujte proto bodový stav v horní části obrazovky a odhadněte co nejpřesněji okamžik, kdy tlačítka pustit a soustředit se buď na další „napojený" trik, nebo na hladké přistání.

✗ Je celkem logické, že když dokážete během dlouhého letu předvést dva nebo i více „napojených" triků, získáte mnohem více bodů než za sebelépe zvládnuté základní kombo s precizním přistáním. Jdete tak ovšem pochopitelně do mnohem většího rizika, protože musíte dobře odhadnout čas, zbývající do dopadu. I v tomto případě jde samozřejmě o důkladné procvičení v tréninkových jízdách. Časem získáte přesnou představu o tom, co si na které rampě můžete dovolit.

✗ Jen několik míst každé tratě je vhodné pro předvádění těch nejsuprovějších triků a komb s nejvyššími bodovými zisky. Které to jsou, zjistíte postupem času při tréninkových jízdách a stačí si je jen dobře zapamatovat. Nicméně, i na menších rampách, kde je jen minimum času na nějaká speciální komba, se pokoušejte bodovat alespoň jednoduchými triky - mějte jich pár v zásobě. Pak stačí už jen drobná rutina a každý bodík je dobrý.



✗ Každá trať má několik bonusových zón: bývají to poměrně složité úseky s mnohými nástrahami a obtížnými skoky, ale za všechno se platí. Zde za mimořádně vysoký bodový zisk. Pokud se vám v těchto zónách nebude dařit, bodová ztráta bude poměrně vysoká a budete ji muset dohnat v příštích kolech nebo provedením nejvýše bodovaných komb na vysokých rampách. Jestliže budete dokonce na těchto obtížných místech často padat, ztratíte i pozici v závodě a tím i bonusové body za umístění.

✗ Jestliže najíždíte na některou z důležitých ramp bok po boku s nějakým soupeřem, snažte se držet svoji stopu, protože kontakt během letu vždycky znamená bodovou ztrátu. Na nižších rampách se ovšem naopak můžete snažit do protivníka trefit a vyvést ho tak z rovnováhy. Zvlášť pokud s ním bojujete o přední umístění - můžete mu tak pohodlně odjet.

Nejvýše ohodnocené triky

TSUNAMI
5,210 základních bodů
Metz, Rhine Rage Bike (R1+R2+L2)
Deegan, Dominator Bike (R1+R2+L2)
Flyn Hawaiian, Hang Loose Bike (L1+L2+R2)
Albee, Champion Bike (L1+L2+R1)
Leeann, Seducer Bike (L1+L2+R2)

EXECUTIONER
6,000 základních bodů
Metz, Rhino Rage Bike (L1+L2+R1)
Deegan, Dominator Bike (R1+R2+L2)
Flyn Hawaiian, Hang Loose Bike (L1+L2+R1)
Albee, Champion Bike (R1+R2+L2)
Mad Mike, Flushed Bike (R1+R2+L2)

HEART BREAKER
6,500 základních bodů
Metz, Rock of Ages Bike (L1+L2+R2)
Deegan, Dominator Bike (L1+L2+R2)
Leeann, Hot Stuff Bike (R1+R2+L2)
Jessica, Charged Up Bike (R1+R2+L2)

MEDITATOR
7,500 základních bodů
Leeann, Seducer Bike (R1+R2+L2)
Stefy, 211 Bike (L1+L2+R2)
Flyn Hawaiian, Hang Loose Bike (R1+R2+L2)

STRUČNĚ O TRATÍCH

MONUMENTAL MOTOPLEX

Start je vysoko nad tratí, takže se okamžitě zřítíte dolů k první středně velké rampě. Vlevo dolů je zkratka vyhloubeným korytem, nicméně využijte ji jen v případě, že se chcete dostat rychle před soupeře - není tu žádná možnost bodového zisku. Následuje nízká rampa s odskokem - lze tady provést dva menší triky - a vzápětí několik esovitých zatáček, které musíte projet na plný plyn. Po malé rampě najedete na přeskok z velké rampy a snažte se proskočit hořícím kruhem (nejspíše až od druhého kola, kdy budete moci využít nabraný boost). Na dlouhé rovině naberete absolutní rychlost, rampa na konci i díky tomu svádí k velkému kombu, ale nedejte se zmást. Pokud najedete hned na první ram-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Kolečko » Brzda
Čtvereček » Boost, tweak
Křížek » Plyn
L1 » Triky
L2 » Triky
R1 » Triky
R2 » Triky
Start » Pauza
Select » Reset

pu, můžete tak leda poposkočit a předvést nějakou drobotinu, ale když minete tuto rampu zleva nebo zprava a odrazíte se až na té druhé, lze předvést poměrně slušně ohodnocený, vysoký trik. Na další rampě si už ovšem nějaké to speciální kombo nenechte ujít, je tu prostor pro dva až tři triky v řadě během dlouhého pádu do údolí. Po rychlých šikanách je tu cíl a hned za ním vysoké rampy (při startu závodu jste je nemohli kvůli mimoúroňovému startovnímu roštu využít). Nejlépe je najet na tu prostřední, která vás vynese hodně vysoko.

CRUST BELT

Na téhle trati jsou čtyři důležité křižovatky, na nichž se musíte rozhodnout, která z cest je tou nejvhodnější cestou za vítězstvím. Postupně zjistíte sami, která odbočka vám vyhovuje víc a kterou budete častěji využívat.

Po startu to začíná celkem nevinně: dvě nízké rampy, prudké zrychlení v klopené podlouhlé zatáčce a první křižovatka. Pokud se dáte vlevo, čeká na vás poměrně malá rampa a velmi jednoduchý průjezd bez jakékoli možnosti udělat chybu, vpravo je naopak vysoká rampa s hořící obručí a s možností získat body nebo se také pěkně vysekat. Následuje bonusová zóna a velmi obtížné přeskoky přes vozíky na vyvýšených kolejištích. Druhá křižovatka: vlevo si jen zvýšíte rychlost přes nízké skoky, vpravo vjedete do tunelu a na jeho konci se můžete ukázat na vysoké rampě. Brzy přijde křižovatka číslo tři, vlevo je obrovský seskok (dejte kombo jako vyšité), vpravo dlouhý skok (bacha na most, který vás chce trefit do hlavy). Po sloučení obou cest se před vámi objeví vysoká rampa, po ní série nízkých skoků v maximální rychlosti, skoky přes mosty (nebo - když zvolníte - pod mosty, jak chcete) a je tu poslední křižovatka. Vlevo je nádherná vysoká rampa, ale po ní složitý slalom mezi pilíři, vpravo dva střední vysoké skoky. Jste v cíli.

BURN IT UP

Na začátku to rozjedete dobře klopenými serpentýnami z prudkého kopce a přijde první skvělá rampa pro dlouhý a vysoký skok - tady stihnete udělat dva až tři triky jako nic. Pokud se vzápětí na křižovatce dáte vlevo, procvičíte si nízké skoky a jednoduché triky, pokud pojedete vpravo, chybí tu sice možnost bodového zisku, ale trať je rychlá a můžete se dostat před soupeře (vhodné pro mód Race). Můžete ovšem jet i středem, a tady se pokusit o superskok na „EA můstek". Po další malé rampě se dostanete do bonusové zóny mezi padající stromy. Nejenže se jim musíte vyhnout, ale navíc ještě předvést nějaké ty triky... Následuje dlouhá pasáž zatáček do kopce, valící se kameny a cílová rovinka. Když uvidíte okolo tratě krabice, můžete do nich najíždět a získat bodové bonusy (načítají se jen za série sražených krabic bez jakékoli kolize).

GNOME SWEET GNOME

Po dlouhém pádu od startovního roštu přeskákejte malé rampy a naberte šílenou rychlost v zatáčkách. Nebezpečný je skok na jakousi podivnou kašnu a přes zídku (pokud zde nedoskočíte, vrátíte se zpátky ke „kašně"). Na křižovatce se můžete vydat vlevo, kde jsou dva skoky - ten druhý musí být dlouhý, abyste přeskočili až na konec skleněné střechy (jestliže propadnete dolů, napojíte se na odbočku vpravo). Nebo můžete jet vpravo rovnou, ale tady na vás velký bodový zisk nečeká. Před budovou máte na výběr: můžete jet prostředkem na jistotu nebo z rampy proskočit oknem. Na další křižovatce můžete vlevo rozbít dvě skleněné tabule a za tou druhou si skočit opravdu parádní skok, nebo jet vpravo - trať je tak o něco delší, ale bezpečnější. Na poslední křižovatce je v podstatě jedno, zda se vydáte vlevo či vpravo, každopádně vás ještě čekají dva velké skoky před cílem.

LET IN RIDE

Tato trať se velice často větví. Na první křižovatce můžete jet vlevo i vpravo, obě cesty jsou shodné, na druhé dejte pozor - cesta vlevo vás zavede zpátky! Za vysokým skokem čeká třetí křižovatka, zde je výhodnější jet tunelem vlevo, na další si můžete vybrat: větší rychlost získáte vlevo i vpravo, uprostřed můžete předvést na vysoké rampě nějaké speciální kombo. Po řadě středních skoků a další vysoké rampě jeďte na další křižovatce raději vlevo, kde je suprová rampa a do cíle se trefte z nabízených tří cest středem.

ROCKET GARDEN

Tato nejšílenější trať se prostě na papíře popsat nedá a nepomohla by ani mapka. Jsou zde desítky odboček, horních i spodních cest, skrytých ramp i zkratek. Jednoznačně správná cesta neexistuje, snažte se jen držet směr a reagovat na situaci. Úplně jiná situace například nastane, máte-li k dispozici boost - dostanete se tak do netušených oblastí. Hodně štěstí.

A nakonec několik zajímavých cheatů pro podvodníky:
LOKSMITH - odemkne vše
ALLFREEK - stálý „Freekout"
POPULATE - odemkne všechny charaktery
TRAKMEET - odemkne všechny tratě
WHEELS - odemkne všechny bicykly

Milan Jablonský

Commandos 2 - Bonusové mise

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pyro ■ **RECENZE:** PSM2 6 - 79/100

Chytlavá směsice akce a strategie, které chybí k dokonalosti jen lepší ovládání.

Pohled zabijáka sice už máte, ale to zdaleka není všechno, co budete při průchodu touto hrou potřebovat...

V průběhu hlavní hry budete ve skříních, stolech či jiných místech nalézat malé hnědé knížky (lokace většiny z nich je popsána v návodu v minulém čísle). Když je zvolíte, sice zmizí, ale jde o Bonusové knihy, které jsou částí fotografie na konci každé úrovně. Pokud se vám podaří nalézt každou knihu v dané úrovni, odemknete tajný level dané mise (pouze osmý level bonusovou úroveň nemá). Zde je návod...

Bonusová mise 1

Použijte zeleného bareta a svažte a schovejte nádražní stráž, které zároveň odeberte cigaretový balíček a jeho pomocí odlákejte patrolující stráž. I tu svažte, schovejte a prohledejte - měli byste najít pušku. Puškou zastřelte stráž na druhém konci barikády a potom dalšího vojáka, který přichází incident vyšetřit. Střílejte ale jen tehdy, když bude voják poblíž barikády.

Vyšlete zloděje nahoru po telegrafním sloupu a pak po drátu, aby našel a odemkl krabici poblíž nepřátelského nákladáku. Získá detektor min a nůžky na drát. Pokračujte na sever, sundejte další stráž a ze zamčené krabice získejte granáty. Strážce raději praštěte několikrát, aby se nečekaně neprobudil.

Pošlete zloděje zpět k ženistovi a dejte mu detektor min, nůžky na drát a granáty. Poté použijte ženistu: projděte barikádou a vyčistěte minové pole. Pak s jeho pomocí umlčte stráž, na kterou předtím zaútočil zloděj. Postupujte barikádou zpět a směrem na západ zlikvidujte zbývající skupinu nepřátel dobře mířeným granátem. Potom s ženistou a zlodějem vlezte do nákladáku a jeďte po silnici směrem na sever.

Bonusová mise 2

Tato bonusová mise je relativně přímočará a snadná, pokud se vám podaří získat kontrolu nad motorovým člunem, aniž byste vyletěli z dráhy a podaří se vám kolo zajet v časovém limitu tří minut. Začnete tím, že si zvolíte potápěče a pak pojedete tak, že se budete snažit držet člun co nejvíc uprostřed dráhy. Náraz na minu vás vyhodí z dráhy, a vaše mise tak skončí, než řeknete švec.

Jeďte rychle, ovšem přitom dávejte pozor na malé bójky umístěné na nejrůznějších místech - ty vás totiž hrozně zpomalí. Až se přiblížíte ke křižovatce, začne se dráha zužovat, proto pro větší bezpečnost snižte rychlost.

Bonusová mise 3

V režimu Attack rozdělte členy svého komanda po obou stranách klád, potom pomocí cigaretového balíčku nalákejte patrolující stráž. Jakmile jej zastřelíte, s těmi dalšími se vypořádáte, až přijdou jeho smrt vyšetřovat. Umístěte odstřelovače na východě a potom na severu, aby mohl dobře zamířit na nepřátelské odstřelovače za řekou. Pak z krabice vezměte granáty a Molotovovy koktejly.

Všechny své lidi naženěte do obojživelného vozidla, pak vjeďte do vody a postupuje dál po proudu řeky. Vyšlete odstřelovače na východní břeh a zabijte nepřátelského odstřelovače u klád. Další vojáci to přijdou vyšetřit, ty zabijte taky. Potom se zmocněte munice mrtvého odstřelovače. Vyšlete zeleného bareta, aby odlákal pozornost stráže na druhé straně klád a poté pošlete odstřelovače na sever, kde jeho úkolem bude sejmout nepřátele u druhé hromady klád.

Umístěte všechny své lidi za druhou hromadou klád. Počkejte, až budete moci použít několik Molotovových koktejlů na skupinu patrolujících stráží, a potom na stráže, které přijdou incident vyšetřit. Odstřelovačem zlikvidujte zbývající stráže na severu a potom se všemi vlezte do obojživelného vozidla, vyjeďte z řeky a dejte se směrem na sever, přičemž se vyhýbejte sudům.

Bonusová mise 4

Umístěte dvojici spojeneckých vojáků za zdí na severozápadě, a pak ještě po obou stranách centrální zdi na jihovýchodě. Použijte ženistu a mezi páry spojeneckých vojáků strategicky rozmístěte miny, přičemž zároveň rozdělte muže ze svého komanda a umístěte je po každé straně zdi na severu.

Jakmile budete mít všechny na svém místě, pošlete ženistu na východ a potom na jih, aby se proplížil za zeď, která je přímo před nepřátelskými pozicemi. Nastavte všechny své síly do režimu Attack, pak vyšlete ženistu, aby hodil přes zeď několik granátů a rozptýlil nepřátelské vojáky, než jej vyšlete, aby se strategicky ukryl za centrální zdí.

Jakmile odstartuje invaze, spojenečtí vojáci a miny si poradí s první vlnou nepřátel. Pomocí ženisty zlikvidujte druhou vlnu granáty a pak zbývající nepřátele nalákejte směrem k členům svého komanda, kteří je pozabíjejí.

Bonusová mise 5

Použijte ženistu, aby svázal a ukryl na místě stojící strážce. Vezměte

mu zbraň a zaútočte na patrolující stráž, až k vám bude obrácen zády. Jeho mrtvolu ukryjte v křoví. Použijte zloděje, aby vylezl na telegrafní sloup a přehoupl se na druhou stranu, kde sleze po nejvzdálenějším sloupu dolů, až se patrolující stráž nebude dívat. Zaútočte na dvě stráže nedaleko pátrajícího světla, pak pomocí vypínače světlo zhasněte. Mějte na paměti, že stráže musíte praštit několikrát, aby zloděj dostal více času.

Pošlete zloděje, ať se plazí na sever a potom na západ. Tady ale dávejte pozor, protože se musíte proplížit kolem nepřítele, který sedí na zemi. Sesbírejte granáty, nůžky na drát a plamenomety. Dávejte pozor na patrolující stráž. Nehýbejte se, dokud se nevydá na pochod směrem od vás. Potom se vraťte k telegrafnímu sloupu a ženistovi, aby mu dal posbírané věci. Použijte ženistu a puškou zastřelte dvě stráže, které jsou vám nejblíže na druhé straně barikády, potom vrhněte granáty na další stráže, které budou v dostřelu. Potom použijte nůžky na drát a detektor min - tak pošlete ženistu bezpečně za barikádu, kde si může poradit se zbylými nepřáteli.

Bonusová mise 6

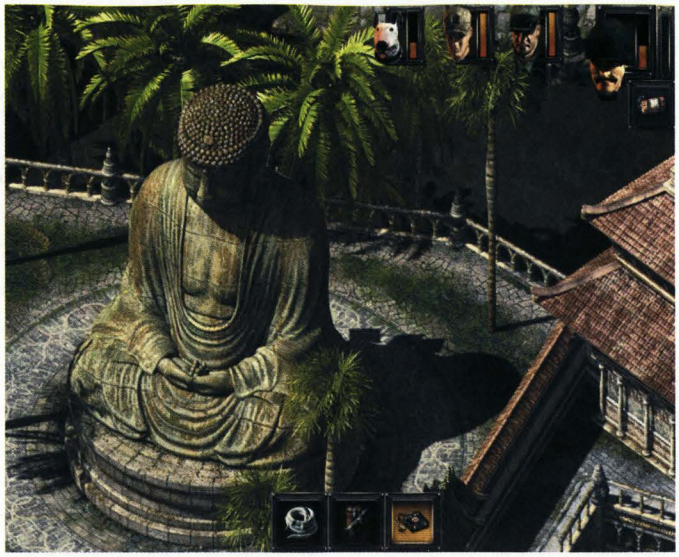
Použijte řidiče a hoďte Molotovův koktejl na dvě stráže procházející kolem ženisty, který je držen v zajetí. Pak vyšlete zeleného bareta na sever, aby se zde zakopal poblíž velké zdi. Pomocí Molotovových koktejlů snižte počet nepřátel, pak si

počkejte, až se stráže vrátí k rutinnímu výkonu služby - potom je pomocí zeleného bareta a špióna rozptylte a zbývající stráže poblíž zlikvidujte. Nyní si promluvte s ženistou.

Pošlete zeleného bareta k telegrafnímu sloupu a podél nákladáku, kde jeho úkolem bude zlikvidovat čtyři pracovníky. Vezměte nůžky na drát, detektor min a oba žebříky - všechno tohle se nachází v nedalekých krabicích. Pak použijte telegrafní drát a přesuňte ženistu za velkou zeď. Po jejích obou stranách umístěte žebřík a členy svého komanda pošlete na druhou stranu. Pomocí ženisty se prostříhejte plotem a vyčistěte minové pole. Umístěte členy svého komanda za nákladákem, pak použijte granáty a sejměte všechny nepřátele, ovšem aniž byste zničili nákladák, Pak prohledejte jejich těla a pokuste se získat knížečku s kódem. Posléze využijte nákladáku k úniku.

Bonusová mise 7

Vyšlete zeleného bareta nahoru po žebříku a na palubu letadlové lodi. Dejte se napravo a umlčte patrolujícího námořníka, posléze námořníka v modrém a jejich těla dobře skryj-



te. Zaútočte na námořníka nalevo od žebříku a pak pošlete svého řidiče na palubu, kde pomocí Molotovova koktejlu zlikvidujte dva námořníky uprostřed paluby, až budou stát vedle sebe. Dvě mouchy jednou ranou...

Vyšlete zeleného bareta přes palubu, aby zlikvidoval vojáka obcházejícího kolem kuželu světla, pak slezte po nedalekém žebříku a umlčte námořníka v modrém. Slezte po dalším žebříku a zlikvidujte dalšího námořníka v modrém, pak se vraťte na palubu. Použijte řidiče vyzbrojeného Molotovovým koktejlem, aby si poradil se třemi námořníky, kteří stojí vedle sebe a pak s dalšími dvěma pracovníky opodál. Použijte zeleného bareta a zloděje, jděte dál po palubě a zabíjejte všechny námořníky, kteří vám přijdou pod ruku. Z krabice na druhém konci seberte nůžky na drát a granáty a potom granáty celou palubu vyčistěte od nepřátel.

Vyšlete zeleného bareta, zloděje a řidiče nahoru po žebříku, aby ovládli palubu, jděte tam a hledejte vysílačku. Při postupu zlikvidujte všechny nepřátele, na které narazíte. Jakmile se dostanete na můstek, použijte vysílačku, pak se vraťte na palubu, vezměte všechny své vojáky a nalezte do dvou bílých prototypových letadel.

Bonusová mise 8

Vezměte řidiče a ženistu, vlezte do tanku a počkejte si, až se vám na dostřel přiblíží nepřátelské vozidlo z východu, pak z něj udělejte kaši. Jeďte mezi zdmi na sever a zničte první nepřátelský tank. Pokračujte směrem na sever a pak na východ, přičemž po cestě zničte další dva tanky. Nejprve si ovšem zjistěte přesně jejich pozici, abyste vždy útočili na jeden jediný tank. Pak najeďte do volného prostoru a zničte poslední tank na východě, pak hledejte pěšáky v křoviskách a zlikvidujte je všechny - to je konec mise.

Bonusová mise 9

Vyšlete odstřelovače, ať se plazí na západ a sejme dva nepřátele v příkopě. Potom pošlete zloděje, ať se plazí kolem ostnatého drátu na místo, kde vojáci vzali nůžky na drát a Molotovovy koktejly ze zamčené bedny. Pomocí nůžek udělejte díru v ostnatém drátě, pak se vraťte k řidiči a dejte mu Molotovovy koktejly.

Vyšlete řidiče, ať se přiblíží ke dvěma vojákům, kteří si povídají v zákopu na západě, a hodí po nich koktejly. Pak k němu pošlete odstřelovače, zatímco další členové vašeho komanda nechť vlezou do zákopu na západní straně. Pomocí odstřelovače zabijte jednoho z kecajících strážců, pak si pomocí Molotovova koktejlu poraďte i ostatními, jakmile se vám dostanou na dosah. Zbývající nepřátele umlčíte plynovými granáty a odstřelovačem. Poté přeskupte členy svého komanda v zákopu a pošlete je na sever, nalevo od beden. Potom je nažeňte do auta a po únikové cestě zmizte.

Metal Gear Solid Story

Nemáte dost dobrou paměť nebo neovládáte angličtinu?

Zajímá vás příběh jedné z nejlepších herních sérií v historii videoher? Tady je.

Metal Gear je série výjimečná nejen díky své výtečné hratelnosti. Opírá se totiž o pořádně zamotaný příběh, který je sám o sobě dost silný na to, aby byl vydán knižně. My jsme se rozhodli jej pro vás shrnout - v tomto čísle se dozvíte, co se stalo před hrou *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Historie celého děje je totiž pěkně zapeklitá a na podrobný popis děje druhého dílu dojde až v příštím čísle.

Outer Heaven

Vše začíná roku 1995, ve kterém se poprvé objevila hrozba jménem Metal Gear. Samozřejmě, že zpočátku neměl svět ani tušení, proti čemu vlastně stojí. Do kruhů těch nejmocnějších pouze prosákla zpráva, že na vojenské základně Outer Heaven v Jihoafrické republice je vyvíjena zbraň hromadného ničení, která může znamenat hrozbu pro celý svět.

Řešením této krizové situace je pověřena tajná organizace FOX-HOUND, která má ve svých řadách ty nejlépe vycvičené a vyzbrojené agenty světa. Velitel FOX-HOUND nazývaný Big Boss (Velký Šéf) pošle do Jihoafrické republiky agenta s kódovým označením Grey Fox. O jeho kvalitách svědčí skutečnost, že přízvisko Fox nosí vždy jen nejlepší agent celé organizace. Operace je nazvána „Operation Intrude N313".

Po několika dnech ale přijde od Grey Foxe tajemná zpráva, která obsahuje jen dvě slova - Metal Gear. Po této zprávě se odmlčí a nikdo z vedení netuší, co Metal Gear ve skutečnosti znamená. Vyšetřením této záhady je pověřen nový člen FOX-HOUND, kterým není nikdo jiný než Solid Snake. Tomu se v Jihoafrické republice podaří velmi rychle proniknout mezi místní odbojáře, kterými jsou Schneider, Diana a Jennifer. S jejich pomocí se mu následně podaří osvobodit ze zajetí Grey Foxe, který tak může světu odhalit hrozivé podrobnosti týkající se projektu Metal Gear.

Jde o obrovský chodící stroj, který ve svém těle nese několik jaderných zbraní. Je schopný pohybovat se v jakémkoliv terénu a na vlastní obranu má několik smrtících zbraní. Mezi ty nejúčinnější patří rotační kanóny Vulcan a řízené protitankové rakety. Je to tedy zbraň, díky které by velitel základny Outer Heaven mohl vládnout celému světu.

Jediným řešením této krizové situace je zničit Metal Gear ještě před jeho dokončením. Logickým prvním krokem je získání hlavního autora celého projektu. Solid Snake se tedy pustí do další odvážné akce, během které zachrání doktora Pettroviche i s jeho dcerou Elen, která byla v Outer Heaven držena jako rukojmí (tatínek byl potom řádně motivován při práci). Doktor Pettrovich potom vedení FOX-HOUND ochotně sdělí, jak Metal Gear zničit.

Solid Snake se tedy za pomoci odboje vydává do hlavní části základny Outer Heaven. Během následujících úporných bojů je několikrát zraněn a jeho přítel Schneider dokonce padne do rukou nepřítele. Nakonec ale Solid Snake přeci jen uspěje a v neuvěřitelném stém patře pod zemí Metal Gear zničí. Při útěku ze základny ho ale čeká obrovské překvapení.

Do cesty se mu totiž postaví samotný Big Boss, který ve skutečnosti od začátku stál za projektem Metal Gear. Kromě velení FOX-HOUND vedl jako bokovku další tajnou organizaci žoldnéřů, kterou založil ze soukromých prostředků získaných během vlastní kariéry žoldáka. Pro tuto organizaci vybudoval základnu Outer Heaven, v níž se celý první díl odehrává. Solid Snaka na tuto mise poslal, protože věřil, že jako nováček nemá žádnou šanci na úspěch. Na tento omyl ale nakonec doplatí vlastní porážkou.

Zanzibar

Další díl se odehrává v roce 1999, kdy se svět dostává do velmi nepříjemné energetické krize. Zásoby ropy se totiž vyčerpávají mnohem rychleji, než se obecně předpokládalo. Lidstvo se tedy dostává na pokraj chaosu a cena ropy stoupá do závratných výšek. Jako zázrakem se ale podaří českému vědci jménem Kio Marv (typické české jméno) kolosální objev, jehož produktem je mikroorganismus nazývaný OILIX. Ten dokáže velmi efektivně zpracovávat ropu a tak podstatným způsobem zvyšuje výnosy z těžby.

Svět tedy získává novou naději a jeho budoucnost je opět růžová. Jak to ale v takových chvílích obyčejně chodí, doktor Kio Marv je unesen neznámo kam a s ním mizí také tajemství OILIXu. Po nějaké době se spojeným silám všech významných výzvědných služeb světa podaří vypátrat, že byl unesen do tajemné země Zanzibar, která se z ničeho nic objevila v roce 1997 ve střední Asii.

Tato země je jak jinak než vojenským režimem. Po jejím vzniku se ji pokoušela smést z povrchu zemského armáda CIS, která byla zformována na základech bývalé sovětské rudé armády. Zanzibar se ale díky výborně vyzbrojené a vedené armádě žoldnéřů ubránil a v nepřátelském prostředí se změnil na obrovskou síť pevností, které mu měly zaručit bezpečnost. Získáním tajemství OILIXu se nyní pokouší získat ekonomickou nadvládu nad celým světem.

Nejvíce jsou samozřejmě pobouřeny Spojené státy. Jejich vláda neváhá a pověřuje řešením situace starou známou organizaci FOX-HOUND. Té v současnosti velí Roy Campbell, který povolává zpět do služby Solid Snaka. Muže, který se před čtyřmi lety tolik osvědčil.

Snakovi se s pomocí agentky CIA Horry podaří dostat do Zanzibaru. Zde v jedné z pevností překvapivě objevuje doktora Pettroviche, který byl také unesen a donucen pracovat na novém Metal Gearovi. Ještě větším překvapením je ale informace, že hlavním velitelem Zanzibaru je Big Boss, který po své poráž-

ce v Outer Heaven záhadně zmizel. Při záchraně doktora Pettroviche vám pomůže Natascha, která je bývalou agentkou české tajné služby. Při dalším postupu je ale při překonávání úzkého mostu zabita při útoku nového Metal Gearu.

A je zde další překvapení. Pilotem Metal Gearu je Grey Fox, který vás varuje před pokusem o vniknutí do hlavní základny. Také on po událostech v Outer Heaven záhadně zmizel a nyní vychází najevo, že byl celou dobu blízkým spolupracovníkem Big Bosse. I přes toto varování se Snake dostane hluboko do nepřátelské základny a nakonec objeví celu, ve které je držen doktor Marv.

Naneštěstí přichází Snake pozdě a doktor Marv je mrtev. Doktor Pettrovich vám vysvětlí, že díky vrozené srdeční vadě nepřežil mučení, která prodělal. Následuje ale rádiová zpráva od Horry, která vám sdělí, že doktor Pettrovich je v Zanzibaru dobrovolně a je tedy vaším nepřítelem. Únos doktora Marva byl totiž od začátku jeho nápad. Pettrovich vzápětí Solid Snaka napadne, ale souboj nevyhnutelně prohrává. Snake konečně získává tajemství OILIXu.

Drama vrcholí a při útěku ze základny se Snakovi do cesty postaví Metal Gear s Grey Foxem v kokpitu. Snake ho v těžkém souboji poráží a čeká ho souboj se samotným Grey Foxem. Nakonec se mu ho podaří udolat holýma rukama. Následuje ale ještě další souboj, ve kterém bude muset už podruhé ve svém životě porazit Big Bosse. To se mu nakonec podaří a spolu s Horry a tajemstvím OILIXu opouští v záchranné helikoptéře Zanzibar.

Solid Snake se ale po tomto dobrodružství obrací do sebe a opouští svět, ve kterém žil. Odchází zcela sám žít do pustin Aljašky.

Shadow Moses

V roce 2010 obsazují teroristé základnu na ostrově Shadow Moses, která slouží jako sklad vyřazených jaderných zbraní. Požadují od vlády Spojených států tělo Big Bosse a bilión dolarů. Pokud je nedostanou, zaútočí jadernými zbraněmi. Vláda rychle povolá penzionovaného velitele FOX-HOUNDu plukovníka Roye Campbella a jeho bývalého člena Solid Snaka.

Oba dopraví do blízkosti ostrova jaderná ponorka USS Discovery, ze které Solid Snake ve speciálním skafandru proplave přímo do základny. V rádiovém spojení se Snakem jsou také další členové týmu. Jde o doktorku Naomi Hunter, specialistku na elektroniku Mei Ling, odborníka na přežití jménem Master Miller a odbornici na jaderné zbraně Natashu Romanenko.

Počátečním Snakovým úkolem je osvobodit rukojmí. Prvním na řadě je Donald Anderson, ředitel organizace DARPA spolupracující s ministerstvem obrany. Ten mu prozradí, že základna slouží jako testovací zařízení pro projekt Metal Gear REX. Vzápětí ale Anderson umírá na zástavu srdce. Solid Snake se tedy vydává hledat Kennetha Bakera, který je druhým důležitým rukojmím.

Najde ho hluboko v podzemí. Je ale spoután a Snake kvůli němu musí podstoupit souboj s Revolver Ocelotem (bývalý člen Spetsnaz, je znám také pod přezdívkou Shalashaska). Po jeho porážce se na scéně objeví tajemný Ninja, který Ocelotovi usekne pravou ruku. Baker bohužel vzápětí přizná, že vyzradil teroristům svou část kódu potřebného k odpálení jaderných střel. Klíč potřebný k zastavení odpálení střel dal plukovníkově neteři Meryl, která se pohybuje někde v základně. Také Snakovi poradí, že jestli mu může někdo pomoci se zastavením teroristů, je to doktor Hal Emmerich (přezdívka Otacon), který je vedoucím projektu Metal Gear REX. Vzápětí Kenneth Baker umírá stejnou smrtí jako před ním Anderson.

Snake kontaktuje rádiem Meryl. Před setkáním s ní se ale rozhodne dát přednost záchraně Hala Emmericha. Když ho ale najde, čeká ho souboj s Ninjou. Během souboje pozná, že je to starý známý Grey Fox. Ten byl sice v Zanzibaru smrtelně zraněn, ale díky tajným pokusům s exoskeletonem byl zachráněn. Sice už nemá lidskou podobu, ale je to stále on. Snake ho v přímém souboji poráží a zachraňuje Otacona.

Snake se po této akci vrací k záchraně Meryl, která má klíč bezpodmínečně nutný pro zastavení nebezpečí jaderného útoku. Oba míří do hangáru, ve kterém je schován Metal Gear. Padnou ale do léčky a díky Sniper Wolf je Solid Snake zajat. Setkává se tak konečně s vůdcem teroristů Liquid Snakem, který ho osloví jako svého bratra. Následuje dlouhé mučení, kterého se ochotně chopí Revolver Ocelot. Během následujícího rádiového hovoru s Naomi Snake prozradí, že Big Boss byl jeho otec.

Nakonec se ale Snakovi podaří utéct a cestou do hangáru s Metal Gearem zabíjí Sniper Wolf, které těsně před smrtí vyzná svou lásku Otacon. Po dalších úporných bojích naráží Snake na dalšího zajímavého protivníka. Je jím Vulcan Raven, který používá letecký rotační kanón jako ruční zbraň. Snake ho v lítém boji poráží a Raven mu prozrazuje, že umírající Anderson byl vlastně Decoy Octopus, který ho jen dokonale napodobil. Také se zmíní o společném původu Solid Snaka a Liquid Snaka.

Solid Snake proniká do podzemního hangáru a postupně odkrývá spiknutí obrovských rozměrů. Dozvídá se o viru FOXDIE, kterým ho záměrně infikovala Naomi. Jde o látku, která dokáže cíleně zabíjet předem určené lidi. Její obětí se stali Decoy Octopus a Baker. Dalším šokujícím faktem je, že Grey Fox je nevlastní bratr Naomi Hunter. Jejím původním cílem bylo pomstít bratrovu porážku a zabít Solid Snaka.

Po úporné snaze se nakonec Solid Snakovi podaří zadat do hlavního počítače kód, který by měl zastavit odpálení raket. Tento kód ale naopak zahájí odpočet. Teroristům se totiž nepodařilo získat Andersenovu část kódu, a tak připravili léčku, která jim ho pomohla získat. Master Miller, který celou dobu Snakovi radil, byl totiž sám Liquid Snake.

Příběh se blíží ke svému vrcholu. Následuje souboj Solid Snaka s Metal Gearem, který pilotuje Liquid Snake. Ještě před bojem mu ale prozradí, že jsou oba naklonovaní z DNA Big Bosse, který je tedy jejich společným otcem. V průběhu souboje Solid Snaka zachrání Gray Fox, který při tom obětuje svůj vlastní život. Rozuzlení se potom odehrává na zničeném Metal Gearovi. Solid Snake se dozvídá, že byl na Shadow Moses vyslán jen jako přenašeč FOXDIE, který měl zabít Liquid Snaka a jeho tým. Díky zradě Naomi je ale FOXDIE v rozhodující chvíli neúčinný. Za vším ve skutečnosti stojí tajemní Patrioti, kteří se rozhodnou srovnat Shadow Moses se zemí a odstranit tak všechny důkazy.

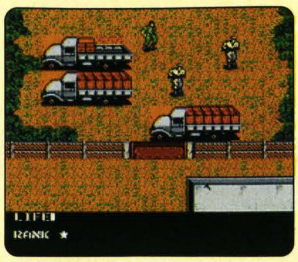
V posledním souboji Solid Snake zabíjí svého bratra Liquid Snaka a spolu s Meryl utíká ze základny. Nikdo z organizátorů akce neví, že se jim podařilo uprchnout.

Jakub Holý

Příště: Příběh MGS2: Sons of Liberty

Solid Snake a hry

Her se Solidem Snakem v hlavní roli se objevilo hned několik. Kromě té poslední (viz příští číslo TipStationu) však našeho borce proslavily především následující tři tituly, jejichž příběh ostatně popisujeme na této dvoustránce.



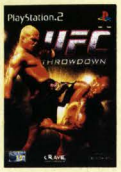
METAL GEAR: OUTER HEAVEN REVOLT
Rok vydání: 1987
Platforma: MSX (později NES)

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE - ZANZIBAR RIOT
Rok vydání: 1990
Platforma: MSX2

METAL GEAR SOLID: TACTICAL ESPIONAGE ACTION
Rok vydání: 1998
Platforma: PlayStation 1

Ultimate Fighting Championship

INFO



■ **VYDAVATEL:** Crave Ent. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Ubi Soft ■ **RECENZE:** PSM2 9 - 75/100

UFC se vyplatí nejen milovníkům bojových umění - je to kvalitně zpracovaná hra, která přináší něco naprosto nového.

Připravte se na tvrdou dřinu, protože trénink vedoucí k vítězství bude horší než cokoliv, co jste doteď zažili...

První pohled na *UFC* může být velmi matoucí. Nejde totiž o klasickou bojovku ve stylu *Tekkena*, na které jste zvyklí. Zde vám totiž nebude stačit naučit se pár typů úderů. V této hře neexistují žádné jednoduché univerzální techniky, pomocí kterých dříve či později každého porazíte. Větší úspěchy v této hře vás totiž čekají až po pořádné dřině.

Jak začít

Toto je rozhodně jedna z her, kde se vám vyplatí věnovat se alespoň pár hodin tréninku. Technika hry je zde totiž úplně jiná než u jiných her podobného stylu. Naštěstí si v tréninku můžete navolit ty nejroztodivnější podmínky, takže se v něm můžete výborně připravit na ostré boje.

Je dobré vyzkoušet si nejprve různé druhy útoků na nehybném protivníkovi. Například některé série úderů totiž můžete provést jen v určitých pozicích. Po nacvičení základních způsobů útoku si zkuste nastavit protivníka do jiné polohy. To má totiž na účinek úderů také nemalý vliv. A nakonec dejte svému protivníkovi volnost a zkuste si útoky na pohyblivý cíl.

Vyberte si svého bojovníka

Rozdíly mezi jednotlivými bojovníky jsou v této hře obrovské. Je zde totiž několik základních způsobů boje a kromě specialistů zde najdete také spoustu univerzálních bojovníků, kteří jsou velmi dobří v několika různých technikách. Budete se tedy muset rozhodnout, jaký styl boje vám vyhovuje a teprve podle toho si vybrat toho nejvhodnějšího bojovníka.

Pro začátečníky jsou asi nejlepší volbou bojovníci, kteří spoléhají na svou obrovskou brutální sílu. Díky tomu se nemusíte zpočátku učit téměř žádné složitější kombinace a přesto si pořádně zahrajete. Mají totiž mimořádnou výdrž a i když ne vždy vyhrajete, stihnete nabrat spoustu zkušeností z nejrůznějších stylů boje. Ne nepodstatnou výhodou těchto bojovníků totiž je, že dokáží bojovat stejně dobře ve stoje i na zemi. Zřejmě nejlepším zástupcem tohoto druhu bojovníků je Dan Severn.

Dalším úspěšným typem bojovníků jsou specialisté na boj v držení. Ti mají také velkou výdrž, ale jsou o poznání silnější v boji tělo na tělo. Samozřejmě jsou schopní si svého protivníka načít pár údery, ale teprve po jeho chycení se dostávají na svou parketu. Mají vždy nějaké ty speciální pohyby a na zemi si dokáží poradit prakticky s každým (po náležitém tréninku). Zde je typickým zástupcem například Frank Shamrock, který je ve skutečném UFC opravdovou hvězdou.

Příkladem úzkých specialistů jsou bojovníci, kteří spoléhají na své údery a rychlost. Tyto dva atributy totiž musí jít ruku v ruce. Pokud totiž chcete něco dokázat pomocí úderů, musíte být schopní rychle se stáhnout. V boji s někým, kdo váží oproti vám dvojnásobek, nemáte jinak prakticky žádnou šanci. Zkrátka to chce pořád bušit do té jeho hlavy a nenechat ho, aby vás chytil. Když vás totiž takové monstrum dostane na zem, je s vámi amen. Pokud si tento styl boje chcete vyzkoušet, vyberte si třeba univerzálního Tito Ortize.

Vylepšování bojovníka

Asi nejzajímavějším módem hry je vedle soubojů dvou hráčů klasická kariéra. Zde budete se svým bojovníkem prodělávat vše, co prožívají skuteční účastníci turnajů. To znamená, že vás nečeká žádné bezhlavé vrhání se do turnajů. Svého bojovníka si totiž musíte nejprve pěkně vycvičit. K tomu slouží Skill Challenge. Ty jsou rozděleny podle náročnosti, kterou poznáte podle počtu bodů, jež vás absolvování daného úkolu stojí. Navíc jsou ještě roztříděny podle vlastností, které vám mohou tyto úkoly vylepšit.

Zpočátku bude rozumné věnovat se lehčím úkolům v oblastech, které jsou vaší slabinou. Pokud jste si například vybrali nějakého velkého pořízka, který se specializuje na nejrůznější chytací techniky, není rozumné investovat omezené body na zvyšování jeho síly. Ta je od začátku na velmi dobré úrovni. Místo toho zkuste třeba zvýšit jeho rychlost. Pokud totiž chcete uspět, musí být váš bojovník co nejvšestrannější.

Nezapomeňte si v jednotlivých úkolech pečlivě přečíst, co přesně je náplní testu. Cílem totiž není protivníka zlikvidovat jakýmkoliv způsobem, ale naučit se něco nového. Pokud tedy po vás chtějí, abyste ho knockoutovali údery do hlavy, nemůžete čekat žádné zlepšení, když ho chytíte a dorazíte na zemi.

Po vytrénování vlastností vašeho bojovníka si můžete na sparing partnerech vyzkoušet, jak na tom vlastně jste. Také si musíte vytříbit svůj styl, protože v ostrých soubojích na to rozhodně nebudete mít čas. Autoři byli v tomto ohledu velmi prozíraví, a tak se do ostrého turnaje bez porážky pěti sparing partnerů ani nedostanete.

Jakub Holý

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Směrové šipky » Pohyb bojovníka
Pohyb od protivníka » Blokování úderů
Křížek » Kop levou nohou
Kolečko » Kop pravou nohou
Čtvereček » Úder levou rukou
Trojúhelník » Úder pravou rukou
Křížek+Kolečko » Chytání kopů
Čtvereček+Trojúhelník » Chytání úderů rukou
Trojúhelník+Kolečko » Povalení/chycení protivníka
Čtvereček+Křížek » Povalení/chycení protivníka

Poslouchejte a buďte v obraze!

Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V listopadovém čísle časopisu Audio si přečtete:
- profil reproduktorových soustav Paradigm Studio/100
- profil DVD-Audio/Video přehrávače Panasonic DVD-RA82
- profil minisystému Denon D-F101
- testy AV receiverů střední třídy a sluchátek nižší třídy

V příloze Music World soutěžte o vstupenky na Manic Street Preachers, přečtete si hudební profil Petera Gabriela a recenze právě vycházejících CD. V High End Reportu na vás mimo jiné čekají profily reproduktorových soustav Cabasse Ki a děleného zesilovače Pass Labs X2.5 a X350.

Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306/13, 170 04 Praha 7, tel.: 283 870 413, fax: 283 870 414, internet: www.audiomag.cz • e-mail: info@audiomag.cz

PS1 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 1000 tipů a cheatů pro PlayStation!

0 - 9

007 RACING
Cheat mód
Po dohrátí některé z misí zadejte jako svoje jméno MMMGRRQ.

40 WINKS
Všechny klíče od snů
V domě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ○, L1, L2, R1, R2.
Všechna mrknutí
V domě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ←, ↓, →, →, →.
Maximum ozubených kol
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ↓, R2, L1, ↑, R2.
Doplnění života
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.
Doplnění měsíčků
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte ↑, R2, ←, L2, ←.
Doplnění Zzz
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte →, L1, ↑, L1, L1.
Velké hlavy
Na jakémkoli místě zapauzujte hru, držte R1 a stiskněte L1, ↑, →, R2, ↑. Pusťte R1, znovu jej zmáčkněte a stiskněte L1, ↑, →, L2, ↑.

A

ABE'S EXODUS
Postup do další části
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, ○, ⊗, ⊗, □, □.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ○, □, ○, ↑, ↓, ←, →.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a namačkejte ↓, ↑, ←, →, △, □, ○, △, □, ○, ↓, ↑, ←, →.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1 a namačkejte ○, △, □, ⊗, ↓, ↓, ↓, ○, △, □, ⊗.

ABE'S ODDYSEE
Výběr úrovně
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↓, →, ←, →, □, ○, □, △, ○, □, →, ←.
Prohlédnutí FMV sekvencí
V první obrazovce „OPTION" podržte L1 a namačkejte ↑, ↓, →, □
Zelené vzdušné miny
Při hře podržte L1 a namačkejte ↑, ←, →, □, ○, ⊗. Abe teď bude při prdění vypouštět miny.
Rozřešení hlasových hádanek
Při hře podržte L1 a namačkejte △, ↑, ○, ←, ⊗, ↓, □, →. Pro překonání hlasových hádanek použijte libovolný zvuk.

ACTION MAN: OPERATION EXTREME
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R2, L1
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, L2

ACTUA SOCCER 2
Následující kódy zadávejte v titulní obrazovce
Tým Gremlin 11- ←, →, □, ○, ↑, ↓, □, ○
Neviditelní hráči- □, ○, ↓, ○, ↑, →, □, ←
Velcí hráči- ↑, ↓, ↓, →, □, □, ○, ○
Malí hráči- ○, ↓, ↓, □, ↑, ↑, ←, →
Hraní s plážovým míčem- ←, →, ←, ↑, ←, →, □, □
Chlupatý míč- ←, ←, □, →, →, ○, ↑, ↓
Hraní bez reflektorů- ←, ←, ←, ○, →, →, →, □
Černobílý mód- ↑, ↓, ↑, □, ○, ↑, ↓, ↑

ACTUA SOCCER 3
24 dalších týmů
Jako jméno nového týmu zadejte TFF TEAMS.
Velké hlavy
Jako jméno nového týmu zadejte TOP HATS.
Mřížkovaní hráči
Jako jméno nového týmu zadejte CUTOUTS.
2D hráči
Jako jméno nového týmu zadejte GANGSTAARS.
Volejbalový míč
Jako jméno nového týmu zadejte FUN INT SUN.
Malí hráči
Jako jméno nového týmu zadejte HERE.
Velcí hráči
Jako jméno nového týmu zadejte BIG DADDIES.

ADIDAS POWER SOCCER '98
Cheat mód
V hlavní startovací obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2, aby se vám zpřístupnila obrazovka cheatů. Pak zadávejte následující cheaty.
Velké hlavy
□, ○, ○, ⊗, △, ⊗, □, ○
Skryté týmy
⊗, △, ⊗, □, ○, □, ⊗, △
Titulky
Bonusový stadion
□, ○, □, △, △, ○, ⊗, ⊗
Vyhrání zápasu
⊗, △, △, ○, ⊗, □, ○, △

ADVENTURE OF LOMAX
Poslední úroveň
Jako heslo zadejte ⊗, □, ○, ○, □, △, □, ⊗

AIR COMBAT
Cheatové menu
Na nahrávací obrazovce s logem ptáka stiskněte L1 + ○. Podle černé obrazovky s logem a CD na pozadí poznáte úspěšné zadání. Po zadání se v levém dolním rohu objeví NAMCO.
999,999,000 kreditů
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↓, ○, △, △, △, ○, △, ○, △, ○ + △, pak stiskněte ○ + △ a držte. Začněte hru a vstupte do obrazovky výběru letadla, počet kreditů lze nyní nastavit na maximum.
Změna barvy letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, pak stiskněte L1 a držte.
Změna barvy doprovodného letadla
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD 10 krát zmáčkněte R1 + L1.
Tajná minihra
Zapněte cheat mód a na obrazovce s CD zadejte ↑, ←, ↓, →. Začněte hru a pak se vraťte do titulní obrazovky. Mini hra poběží asi 6 sekund, než se hlavní hra nahraje.

AKUJI THE HEARTLESS
Ladící mód
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte →, →, ←, △, ⊗, ↑, ○, ←. Neomezeně spirit spellů po jejich získání Zapauzujte hru, držte L2 + R2 a namačkejte ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

ALIEN TRILOGY
Volba úrovně
Zadejte GOLVLXX, kde XX označuje úroveň, jako heslo. Po nápisu „Accept" a „Cheat Activated" spusťte novou hru ve vámi zvolené úrovni. Pozn. skok do úrovně 34 ukáže konečnou sekvenci hry.
Všechny cheaty
Zadejte 1GOTP1NK8C1DBOOTSON jako heslo. Volby pro všechny zbraně s nekonečnou municí, nesmrtelnost a výběr kola jsou přístupné.
Silnější brokovnice
Zapauzujte hru a namačkejte △, ○, ○, □.

ALIEN RESSURECTION
Cheat mód
V hlavním menu stiskněte ○, ←, →, ○, ↑, R2.
V options nyní najdete cheatové menu.
Research mód
V hlavním menu stiskněte □, ↑, ↓, ○, ←, L1. Nyní najdete v hlavním menu 'Research mode'.

APOCALYPSE
Při zadávání kódů zapauzujte hru a držte L1
Výběr úrovně- △, ↑, ⊗, ↓
Nesmrtelnost- ↓, ↑, ←, ←, △, ↑, →, ↓
Plné zdraví- □, ⊗, △, ○
Všechny zbraně- □, ○, ↑, ↓, ⊗, □
Neomezeně životů- △, ○, ⊗, □
Ladící mód- ↓, ↓, △

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS
V obrazovce „Press Start" namačkejte ↑ 4X, ↓ 4X, ← 4X, → 4X na ovladači v portu 2 a můžete si prohlédnout všechny konečné sekvence.

ARMOURED CORE
Pohled první osoby
Stiskněte R1 + △ + □ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte R1 a pokračujete ve hře s novým pohledem kamery.
Nehybná kamera
Stiskněte R1 + ○ + ⊗ a hra se zapauzuje. Znovu stiskněte R1 a kamera zůstane na současné pozici.
Návrat k původní kameře
Zapauzujte a odpauzujte hru.

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.
Cheat mód
V hlavní obrazovce podržte L2+R2 a stiskněte ←, ↓, →, ↑.

ARMY MEN 3D
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, podržte L1 a k němu přimáčkněte L2.
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, □, podržte L1 a přimáčkněte L2.
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a rychle zadejte □, ○, L1, L1, podržte L1 a přimáčkněte L2.
Pro odemčení všech bojových zón najeďte do obrazovky výběru obtížnosti, podržte ○+□+△ a stiskněte L1+L2.
Rychlé běhání v multiplayeru
Držte □+△.

ARMY MEN: AIR ATTACK
Přístupní všichni co-piloti
Jako password zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Všechny helikoptéry v režimu pro dva hráče
Jako password zadejte ↓, ↓, ↓, ↓, ⊗, ⊗, ○, ○.
Bonusový level
Jako password zadejte ↑, ↓, ○, ↑, ↓, □, △, →.
Jiná závěrečná sekvence
Jako password zadejte □, ↓, ⊗, ↓, →, →, ↑, ↑.
Nesmrtelnost
Třikrát dohrajte hru s dívkou jako co-pilotem.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2
Výběr úrovně
Jako password zadejte △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓.
Nesmrtelnost
Jako password zadejte ⊗, △, ○, ←, ↓, ⊗, →, ⊗.
Všichni co-piloti
Jako password zadejte →, ⊗, △, △, ↓, □, □, ←.
Všechny helikoptéry
Jako password zadejte →, ↓, ○, ↑, ↑, ←, ○, ⊗.

ARMY MEN: WORLD WAR - FINAL FRONT
Všechny zbraně
Zapuzujte hru, podržte L2+R1 a stiskněte ⊗, ○, ↑, ↑, □, ↓.

ARMY MEN: WORLD WAR
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte R2, pak L1. Pusťte R2, poté L1. Podržte R2, pak L1. Pusťte R2, poté L1. Pak stiskněte ○, □.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊗, ○, □, ○, ○, ↓, ↓.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES
Všechny zbraně s neomezenou municí
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Výběr úrovně
V hlavním menu držte □+L1+L1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →.
Nesmrtelnost
V hlavním menu držte L1+L1 a stiskněte □, △, →, ←, ○, □, □, →.
Mód „krvavé odřezky"
Zapauzujte hru a stiskněte L1, ↑, ↓, ←, →.
Výbušní nepřátelé
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, →, →, ○, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2
Cínoví vojáčci
Jako password zadejte TNMN.
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a rychle stiskněte □, ○, L1, L1.
Výběr úrovně
V hlavním menu držte □+L1+L1 a stiskněte ↑, ↓, ←, →.
Mód „krvavé odřezky"
Zapauzujte hru a stiskněte L1, ↑, ↓, ←, →.
Urychlení hry
Zapauzujte hru, podržte L1+L2+□ a rychle stiskněte 4x ↑.
Zpomalení hry
Zapauzujte hru, podržte L1+L2+□ a rychle stiskněte 4x ↓.
Normální rychlost
Zapauzujte hru, podržte L1+L2+□ a rychle stiskněte 4x ←.
Plné zdraví
Zapauzujte hru, podržte L1+L2 a rychle stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
Doplnění brnění
Zapauzujte hru, podržte L1+L2 a rychle stiskněte ←, →, ←, →, ←, →.
Dokončení mise
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↑, ↓, ↑, ○, □, ○.
Zkažení mise
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↓, ↑, ↓, □, ○, □.
Žádná mlha
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ↑, →, ○, □, ○, □.
Zničení všech aktivních nepřátel
Zapauzujte hru a rychle stiskněte ←, ←, →, →, ○, □.
Rychlé nabíjení
Zapauzujte hru, podržte R1+← a rychle stiskněte △, L1, □, △, △, ○, L1.
Normální velikost
Zapauzujte hru, podržte R1+→ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Větší postava
Zapauzujte hru, podržte R1+↑ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Menší postava
Zapauzujte hru, podržte R1+↓ a rychle stiskněte ○, △, □, R2, L1, □, △.
Změna barvy postav
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte L1, ○, □, ○, ○, ○, R2.
Duhová armáda
Zapauzujte hru, podržte R1 + ← a rychle stiskněte ○, □, □, L1, △, △, L1.

ASTERIX
Cheatové menu
V obrazovce výběru jazyka podržte a stiskněte ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Nápis „Cheat Mode Active" vám potvrdí správné zadání cheatu a po započetí nové hry získáte přístup do cheatového menu.

B

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Uvedené kódy zadávejte jako hesla
Výběr úrovně- BCKDR
Všechny tanky- THRTN
Všechny zbraně- SRTHMB
Nekonečná munice- BLTFD

NOVÉ!

NOVÉ CHEATY:
Adventure of Lomax
Actua Soccer 3
Armorines: Project S.W.A.R.M.
Army Men 3D
Army Men: Air Attack
Army Men: Air Attack 2
Army Men: World War - Final Front
Army Men: World War
Army Men: Sarge's Heroes
Army Men: Sarge's Heroes 2
Buzz and Tazz: Timebusters
C-12
Delta Force: Urban Warfare
Front Mission 3
Ghost In The Shell
Grind Session
Gunship
Harry Potter and the Philisopher's Stone
Hexen
Hot Wheels: Extreme Racing
Jimmy White's 2: Cueball
Largo Winch
Mike Tyson Boxing
MTV Skateboarding
Parappa the Rapper
Shockwave Assault
Silent Bomber
Soviet Strike
Stuart Little 2
VR Powerboat Racing

AKTUALIZACE CHEATŮ:
LMA Manager 2002

Naše cheaty jsou v drtivé většině prověřeny s evropskou PAL verzí. Vlastníte-li jinou verzi, je možné, že nebudou fungovat. Jste-li si jisti, že vlastníte PAL verzi, a cheat vám nefunguje, dejte nám vědět!

Brandon gang- SMSLGNG
Cassandra gang- NSTYGRL

BLACK DAWN

Mód pro dva hráče
V hlavní obrazovce stiskněte R1+R2 současně na ovladači 1 i 2. (Tón oznámí správné zadání a objeví se volba dvou hráčů). Skryté FMV sekvence
Dokončete hru na obtížnosti „Rockin"
Kódy misí
Urban Shield - 1018
Black Out - 1006
Ice Storm - 1213
Desert Fury - 0203
Tiger Trap - 0917
Crack Down - 0354
Cheatový mód
Před zadáváním následujících kódů zapauzujte hru a namačkejte R1, R2, R1, R2.
Rotační kulomet- R1 x3.
Vypnutí kolizí- ⊗ x4.
Nesmrtelnost- △ x3, ⊗.
Štíty a palivo na maximu- △ x3, ○.
Maximum zbraní- L1, L2, R1, R2.
Dokončená mise- △ x3, ↓ x3.
Odstranění menu pauzy- ↓, L1, R2.
Zavolání doprovodu- ⊗ x3, ○.
Upgrade současné zbraně- L1 x2, R1 x2.
Výběr úrovně
V hlavním menu podržte ←+ L2 a stiskněte R1.

BLADE

Všechny předměty
V hlavním menu stiskněte →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezená munice
V hlavním menu stiskněte ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1, ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.
Neomezené životy
V hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1 ve hře stiskněte START a v cheatovém menu cheat aktivujte.

BLOODY ROAR

Velké hlavy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ⊗.
Velké hlavy a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte L2 a stiskněte ○.
Malý bojovníci
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ⊗.
Malý bojovníci a speciální kostýmy
Označte bojovníka. Pak podržte R2 a stiskněte ○.
Velké ruce
Podržte L1 + L2 vyberte bojovníka.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Pro aktivaci cheatů podržte L2 + L1 v obrazovce výběru úrovně nebo období.
Výběr úrovně- ⊗, □, R1, L1, ○, ⊗, □, □, □
Všechny dovednosti- ⊗, □, R1, L1, ○, ⊗, □, ○, □
Získání klíče- ⊗, □, L2, L1, ○, ⊗, ○, □, □
Plné zdraví- ⊗, □, R1, L1, ○, ⊗, □, ○, ○
Smrt- ⊗, □, L2, L1, ○, ⊗, ○, ○, ○
Maximum mrkví- ⊗, □, R2, R1, ○, ⊗, □, □, ○
Prohlédnutí kompletní konečné sekvence- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, ○, □, ○
Prohlédnutí nekompletní konečné sekvence- ⊗, □, R2, L1, ○, ⊗, ○,

BUZZ AND TAZZ: TIMEBUSTERS

Následující cheaty zadávejte ve hře při současném držení L2 + L1
Výběr úrovně
V menu pauzy se objeví položka pro výběr úrovně
Všechny schopnosti
Některé dovednosti jsou aktivní až po projití úrovně, nebo opětovném načtení/přepínání režimu pro jednoho/dva hráče při hře

C

C&C: RETALIATION

Cheatový režim
Klikněte na menu týmů tlačítkem Cancel (obvykle ○) a pak pomocí kurzoru vyberte na nástrojovém pruhu uvedené znaky tak, že na každý z nich kliknete tlačítkem pro Cancel.
Nepřemožitelnost
□ ⊗ ○ ⊗ △ △
Celá mapa
△ △ ⊗ ○ △ □
Parabomba
⊗ ⊗ ⊗ ○ △ □
Časový posun
□ ○ △ ⊗ ○ ○
Peníze pro lidi
□ ⊗ □ ⊗ □ ○
Peníze
⊗ ⊗ □ ○ ○ ○
Okamžité vítězství
Okamžitá porážka
Jaderný útok
Pojmenovávání civilistů
□ □ ○ ○ △ △
Mravenčí mise
Dokončete jednou hru. Pak přepněte obtížnost úrovně na Hard, zvolte Campaigns a vydejte se do Anglie. Dostanete se tak k „mravenčím" misím.

C-12

Následující cheaty zadávejte při pauze a držení L2
Všechny zbraně
↑, ←, →, ↓, △, □, ○, ⊗
Štíty
↑, ←, →, △, □, ○
Neomezená munice
↓, ←, →, ⊗, □, ○
Nesmrtelnost
↑, ←, ↓, →, △, □, ⊗, ○
Neviditelnost
⊗, ⊗, □, □, △, △, ○, ○, ⊗, ⊗
Druhý útok zbraně
↑, ↓, ←, →, △, ⊗, □, ○

CARDINAL SYN

Následující kódy musíte napsat na titulní obrazovku, na které je uvedena hláška: Press Start
Všechny postavy- ↑, ↓, ↓, ↑, ←, △, →, □, ↓, ○, L1, L2
Kron- ↑, ↓, ↑, ↓, △, ←, →, ←, →, ○, L1, L2
Trhání- ←, ←, ○, →, →, □
Nekonečně kouzel- →, →, ○, ←, ←, L1, L2, R1, R1
Závěrečná sekvence- ↑, □, △, ○, □, △, ○, ↓, ○, △, □, ○, △, □
Resetovat závěrečnou sekvenci- ↓, ○, △, □, ○, △, □, ↑, □, △, ○, □, △, ○

CASTLEVANIA CHRONICLES

Speciální menu
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ⊗ a odemkne se vám položka „Extra Option"

CHAMPIONSHIP SURFER

Ledový serfař na arktické pláži
V hlavním menu stiskněte L2, R1, L2, L1, L2.

CIVILIZATION II

29874 KUSŮ ZLATA
Přejmenujte své město na „_CasH" a při psaní H, nezapomeňte podržet tlačítko R1.

COLIN MCRAE RALLY

Abyste získali danou výsadu, napište tato hesla do kolonky název.
Zpřístupnění všech aut- SHOEBOXES
Přístup ke všem tratím- OPENROADS
Turbo zrychlení- BUTTONBASH
Dvojnásobná síla- MOREOOMPH(R2)
Režim zdvižných vozíků- FORKLIFT
Režim 60fps- SILKYSMOOTH
Snížená gravitace- MOONWALK
MicroMachines- DIDDYCARS
Obrácené tratí- SKCART
Zrcadlové tratí- WHITEBUNNY
Noc- NIGHTRIDER
Vznášející se auta- HOVERCRAFT
Vlnivá auta- MAGFLOAT
Chromovaná auta- TINFOILED
Všechny tratě v mlze- PEASOUPER
Všechny tratě v noci- NIGHTRIDER
4 kolové řízení - TROLLEY
Řízení zadními koly- FORKLIFT
Jiné přehrávací kamery- DIRECTORCUT
Vypnutí kolizí- GHOSTRIDER

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Lancer Road
Zadejte „OFFROAD" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Sierra Cosworth
Zadejte „JIMMYSCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Ford Puma
Zadejte „COOLESTCAR" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Mini Cooper
Zadejte „JOBINITALY" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola ala Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single.
Zrcadlové tratě
Zadejte „RORRIMSKCART" v obrazovce cheatů
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.

COOLBOARDERS 4

Níže uvedené cheaty je třeba vkládat jako jméno vašeho závodníka.
Všechny sjezdy k dispozici- ICHEAT.
Všechny speciální disciplíny- IMSPECIAL.
Tajná sjezdovka- NEWHILL.
Hra za medvěda- Překonejte všechny rekordy ve Francii a vyhrajte speciální disciplíny pro zpřístupnění medvěda.
Hra za sněhuláka- Překonejte všechny rekordy v Japonsku, vyhrajte speciální disciplíny a dostanete Sněhuláka.
Tajná postava- Dohrajte turnaj Colorado s Jimem Hallope.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

Demo Spyro The Dragon
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.
THE RELIC WARP
Po získání prvních pěti relikvií se v oblasti Warp (nedaleko obrazovky nahrávání) objeví plošina. Za každý 5 získaných relikvií se zde zpřístupní další úroveň.
Skrytá úroveň Hot Coco
V úrovni 14 vraťte do značky UFO na levé části silnice. Budete přesunut do úrovně 31.
Skrytá úroveň Eggipus Rex
V úrovni Dynomite na cestě ke žlutému drahokamu nechte druhého Pterodactyla aby vás unesl.
Uka Uka
Současně stiskněte △ + ○ + ⊗ + □.

CRASH TEAM RACING

Neomezené masek
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ←, ○, →, ↓, ↓. Úspěšné zadání kódu vám potvrdí zvukový signál.
Neviditelnost
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →.
Komodo Joe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ○, ←, ←, △, →, ↓.
N. Trophy
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →.
Papu Papu
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, △, →, ↓, →, Penta Penguin
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ↓, →, △, ↓, ←, △, ↑.
Pinstripe
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte ←, →, △, ↓, →, ↓.
Ripper Roo
V hlavním menu podržte L1 + R1. Potom namačkejte →, ○, ○, ↓, ↑, ↓, →.
Demo Spyro2
Skočte do hlavního menu a podržte L1 + R1. Namačkejte ↓, ○, △, →.

CRASH BASH

Demo Spyra 3
V titulní obrazovce stiskněte L1, R1, □ a START

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Výběr úrovně
Zadejte jako heslo ↑, ←, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑, ←, →, →, ↓, →, →, ↑.
Super kód
Zadejte jako heslo ←, ←, ←, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, →, ↓, ←, ↑, →.

CROC 2

Cheatové menu
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte △, ←, ←, →, □, ↑, ↑, ←, ○, to pak vyvoláte ve hře současným stisknutím L2 a R2.
Neomezeně krystalů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte □, □, ○, ↓, ←, →, ←, →. Poté během hry podržte a stiskněte □ a měli byste do vašeho inventáře dostat sto krystalů.
Neomezeně životů
V úvodní obrazovce podržte L1 a namačkejte ○, ↓, ←, ↑, →, △, ↓.

COURIER CRISIS

Free mód
Jako heslo zadejte HANOILBKJO.
Hesla do úrovní
1 - aflcifcgkj 2 - iflcifcckl
3 - mflcifcokj 4 - aflcifckkj
5 - fhclfigcjl 6 - flclficcil
7 - fpclfiocjl 8 - fdclfikcjl
9 - kflcifcgii 10 - oflcifccii
11 - cflcifcoij 12 - gflcifckij
13 - ffclfigccj 14 - fjclficcij
15 - fnclfiocjj

Hraní za Zaskara
Jako heslo zadejte FDFKFKHCJK
Hraní za Pantera
Jako heslo zadejte KFKFKFOEKJ
Hraní za Gorilu
Jako heslo zadejte SAVAGEAPES
Hraní za Aliena
Jako heslo zadejte XFIFTYONEX
Hraní s STS-1 (kolo)
Jako heslo zadejte IFKFKFKGKJ

D

DANGER GIRL

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte L1, R2, L2, L1, ○, □, L1 + L2 + L1 + R2. Cheatové menu objevíte při zapauzované hře. Další cheaty lze získat najitím různých ikon.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Hraní za Slim Jima
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ○.
Všechna kola
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ○.
Všechny styly a úrovně
Vstupte v „Quest" módu do obrazovky pro výběr jezdce a stiskněte ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ○.

EXTRA TIP
Pokud jste u nuly s časem, rychle použijte nějaký slide nebo grind a můžete takto získat neustálým navazováním pár minut a statisíce navíc.

DAVID BECKHAM SOCCER

Zadávejte v některém z menu
Odemčení stadionů
L1, L1, R2, R2, L1, L1, R2, R2
Zpřístupnění editoru hráčů
L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2
Prohlédnutí vítězné pohárové sekvence
L1, L1, L1, R2, R1, R2, R2, R2
Výběr audio-stopy
L1, L1, L1, L1, R1, L1, R2, L1

DEATHTRAP DUNGEON

Nesmrtelnost
V obrazovce voleb stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ←, →, ↑
Výběr úrovně
Vyjměte pam. karty a v hlavním menu stiskněte L1, R1, △, △, □

DELTA FORCE: URBAN WARFARE

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte R1, →, ↑, ↓, ○, ←, □, △, ○.

DEMOLITION RACER

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte ⊗, ⊗, □, □, △, △, ○, ○.

DESTRUCTION DERBY RAW

Nezničitelnost
Jako kód zadejte „INVINCIBILITY"
Policejní auto
Jako kód zadejte „MINIBUS"
SUV
Jako kód zadejte „SEDAN"

DIE HARD TRILOGY

Všechny cheaty je třeba zadávat při stisknutém L2 během zapauzované hry.

DIE HARD

Nesmrtelnost- →, ↑, ↓, □
50 granátů a pět střel- →, □, ↓, ○
Tloušťíci- →, □, □, ↓
Zastřelení nepřátelé se vznášejí do nebe- ↓, □, △, ↓
Obrácení celého ovládání- →, □, △, →
Kostlivci- 10 x △, 4 x →
Groteska- ↓, ○, ○, ↓, △, ↓
Neomezená brokovnice- →, ↑, ↓, ↓, □, →
Neomezená munice- →, ↑, ↓, ↓, □, →

DIE HARDER

Editor map- →, ↑, ↓, □
Z editoru map můžete vybírat levely vyvoláním obrazovky Menu (□) a použitím funkce Load pro volbu levelu, do kterého chcete jít.
Kostlivci- ↓, □, △, ↓
Totální destrukce (99 raket, 99 granátů)- →, □, ←, ○, △, ↓
Nesmrtelnost- ↓, △, →, □
Tloušťíci- ←, △, →, ↓

DIE HARD WITH A VENGEANCE

Nekonečné životy- ←, ○, ↑, ↓, □, →
999 x turbo- ○, ○, □, □, ↓, ↓, ⊗, ⊗
Velká auta- ←, △, →, ↓
Létající hlavy- ○, ↓, ↓, △, ⊗, □
Zvláštní pohled (stíhací kamera)- ↓, ○, ↓, ○
Zpomalení- ←, ↑, ←, ←, □, ↓
UFO mód- →, □, △, ↓, ⊗, ⊗, ⊗

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Výběr levelu
V hlavním menu namačkejte L1, L1, ○, ○, □, □.
Pro aktivaci následujících cheatů je nutné nejprve zapauzovat hru a namačkat cheat podle toho, v jakém módu se zrovna nacházíte. Po přechodu do jiného levelu je potřeba zadat cheat znovu.
Mód třetí osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, □, □, L1, R2
Nekonečně munice - L1, L1, L1, L1, ○, ○
Mód první osoby
Všechny zbraně - □, □, ○, ○, L1, L1
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, R2
Nekonečně munice - L1, L1, L1, L1, △, ○
Mód ježdění
Nesmrtelnost - △, △, ○, ○, L1, R2
Nekonečné nitro - L1, L1, L1, L1, ○, ○
Nekonečný čas- L1, L1, L1, □, □, L1, L1, L1

DINO CRISIS

Speciální obleky
Dohrajte hru poprvé a dostanete obleky Army a Battle. Dohrajte hru podruhé a dostanete Ancient kostým.
Granátomet s nekonečnou municí
Dohrajte hru do konce třikrát a prohlédněte si všechny tři konečná videa. Na začátku čtvrté hry najdete granátomet s nekonečnou municí v inventáři.
Minihra Operation: WipeOut
Dokončete hru na libovolné obtížnosti do pěti hodin.

DINOSAUR

Výběr úrovně
Před spuštěním hry vyjměte všechny paměťové karty a v hlavním menu podržte L1 + R2 + L1 + R1, poté stiskněte ○.

↑, ⊗. Na obrazovce s nápisem „Memory card not found" pusťte ostatní tlačítka a stiskněte ⊙, ↓, ←, →, ⊙. Nápis „Oh Yeah" vám potvrdí správné zadání kódu.

DRIVER
Uvedené cheaty zadávejte v hlavní obrazovce a poté je zaktivujte v obrazovce „Cheats".
Nezranitelnost- R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L1
Hra bez poldů- L1, L2, R1, R1, R1, R1, R2, R2, R1, R1, L1, L1, R2
Řízení zadními koly- L1, R1, R1, R2, R2, R1, R2, R2, L1, L2, R1, R1, L1
Hra naruby- R2, R2, R1, R2, L1, R2, R2, L1, R2, R2, R2, R2, R1, L1
Mini autíčka- L1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L1, L2, R2, R2
Zvýšený podvozek- R2, R2, L1, R1, R2, L1, R2, R1, R2, R2, L1, R1, R1, L1

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
Všechny tratě
Jako jméno zadejte ITSALLOVER
Fogartyho motorka
Jako jméno zadejte THEDOGSNADS
Toddova motorka
Jako jméno zadejte TODDMCARTOR
Všechny licence
Jako jméno zadejte BADDRIVER
1,000,000
Jako jméno zadejte GREEDYGIT
Foto programátorského týmu
Jako jméno zadejte TEAM

DUKE NUKEM: TIME TO KILL
Výběr úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↓(9), ↑. Ukončete hru a v hlavním menu si na posledním řádku můžete vybrat úroveň.

Dokončení hry
Při hře podržte R2 + R1 a namačkejte ⊙, △, ⊙, ⊙, START.

Následující cheaty se vpisují během pauzy při hře.
Nekonečná munice:
←, →, ←, →, SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, SELECT
Všechny zbraně:
L1, L1, ↑, L1, L1, ↓, L1, →, L1, ←
Všechny předměty:
L1 5x, L2 5x
Všechny klíče:
↑, →, ↑, ←, ↓, ↑, →, ←, →, ↓
Neviditelný Duke:
L1, L1, R1, R1, L1, L1, R1, R1, L1, L1
Dvojnásobný damage:
R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2
Dočasná nezranitelnost:
L1, R2, L1, R2, L1, L1, R1, R2, L1, R2
Nesmrtelnost:
R2, L1, L1, R1, ↑, ↓, ↑, ↓, SELECT, SELECT.
Neomezeně napojení:
←, →, ↑, ←, →, ↓, ←, →, L1, R1
Duke s velkou hlavou: L1 9x, ↑
Duke s malou hlavou: L1 9x, ↓
Protivníci s velkou hlavou: L1 9x, ←
Protivníci s malou hlavou: L1 9x, →
Úvodní video: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L1
Vítězná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R2
Tajná sekvence: SELECT, ↑ 9x, SELECT, R2
Závěrečné titulky: SELECT, ↑ 9x, SELECT, L1

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
Výběr úrovně
V obrazovce cheatů stiskněte ⊙, ⊗, R2, R2, ⊗, R2, ⊙.

Nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, ⊙, ⊙, R2, L1, R2.

Všechny zbraně
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ⊗, L1, R2, L1, ⊙, R2.
Neomezená munice
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ⊙, R2, R2, ⊙, R2, L1.

Dvojnásobný damage
V obrazovce cheatů stiskněte R2, R2, R2, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗.

Dočasná nesmrtelnost
V obrazovce cheatů stiskněte L1 6x, R2.

Neviditelnost
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ⊗, ⊙, R2, ⊗, ⊙, R2.

Plné ego
V obrazovce cheatů stiskněte R2, L1, ⊙, ⊙, L1, L1, R2.

Doplnění pancíře
V obrazovce cheatů stiskněte L1, L1, L1, L1, ⊗, ⊗, ⊙, ⊙.

Pohled první osoby
V obrazovce cheatů stiskněte R2, L1, L1, R2, ⊙, ⊗, R2.

Duke s velkou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte R2, R2, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, R2.

Duke s malou hlavou
V obrazovce cheatů stiskněte R2, ⊗, ⊙, ⊙, ⊗, R2, R2.

Nepřátelé s velkými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗.

Nepřátelé s malými hlavami
V obrazovce cheatů stiskněte ⊗, L1, ⊗, L1, ⊗, ⊗.

Wacky FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊙, ⊙, R2, R2

Outtake FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, L1, R2, R2, R2, ⊙, ⊙

Závěrečná FMV sekvence
V obrazovce cheatů stiskněte ⊙, R2, L1, R2, R2, ⊗, R2.

Odemknutí všech cheatů
V obrazovce cheatů stiskněte L1, R2, R2, L1, L1, R2, L1, L1, R2, R2, L1, L2, R2, R2, ⊙ 4x, ⊗ 4x, R2 4x, SELECT 4x.

E

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK
Výběr úrovně
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, START.
Nesmrtelnost
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.
Neomezená munice
V obrazovce voleb namačkejte L1, L1, R2, R2, L1.

EHRGEIZ
Nekonečný mód
Stiskněte ←1 + START a stiskněte „Press Start".
Alternativní oblečky
Během výběru bojovníka v „Arcade" módu podržte tlačítko ↑.
Hra za Kouji Masuda- Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za libovolného mužského bojovníka.
Hra za Clair Andrews - Úspěšně dokončete „Arcade" mód za libovolnou ženskou postavu.
Hra za Yuffie Kisaragi - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Clouda.
Hra za Vincenta Valentina - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry za Tifu.
Hra za Djanga - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím osmi základních ne - Final Fantasy 7 postav.
Hra za Zacka - Úspěšně dokončete „Arcade" mód hry použitím všech postav z Final Fantasy 7.
Cloudův třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Yuffie. Označte si Clouda v menu postaviček a podržte ↓ a stiskněte ⊗.
Tifin třetí obleček - Úspěšně dokončete hru za Vincenta. Poté během výběru Tify podržte tlačítko ↓.

EVERYBODY'S GOLF 2
Zpřístupnění všeho
Zadejte jako svoje jméno 2GE.

F

FIFA 2000
Tlustí hráči
Pauzněte hru a stiskněte ⊗, ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↑, ↑, ←, L1.
Neviditelné stěny
Pauzněte hru, podržte R2 a stiskněte ⊙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑, ⊙.

FEAR EFFECT
Uvedené cheaty se zadávají v obrazovce „Credits" (v „Options").
Maximum munice
L1, △, ↑, ↓, ⊙, ⊙, △, ⊙, ←, △.

Nesmrtelnost
L1, △, ↑, ↓, ⊙, ⊙, △, ⊙, →, ⊙.

Všechny zbraně
L1, △, ↑, ↓, ⊙, ⊙, △, ⊙, ↑, ⊙.

Smrt jednou ranou
(pouze pro nůž, obušek a boxer)-
L1, △, ↑, ↓, ⊙, ⊙, △, ⊙, ↓, L1.

Rychlejší střelba
L1, △, ↑, ↓, ⊙, ⊙, ↑, ↑, ↑, ↓.

Okamžité vyřešení logických hádanek
L1, △, ↑, ↓, ⊙, ⊙, ↓, ↓, ↓, ↑.

Mód pro šílence
↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, ⊙, ←, →.

FEAR EFFECT 2:RETRO HELIX
Galerie
1. CD - v hlavním menu stiskněte ←, →, ↑, ↓, ↓, ⊙.
V položce „Option" vyberte „Extra" a zde „Art Gallery".
2. CD - ↑, ↑, L1, L1, R1, ⊙
3. CD - L1, R1, L2, R2, L1, ⊙
4. CD - ⊙, ⊙, ⊙, L2, ⊙

Cheat mód
Dokončete hru více jak jednou a začněte novou hru. Po úvodní sekvenci, hned jak budete moci Hanu poprvé ovládat, uvidíte po vaší levé ruce malý ovládací panel. Dejte „Use" a pak stiskněte . Nyní můžete zadat následující cheaty:

Všechny zbraně	11692
Neomezená munice	61166
Velké hlavy	10397

FIGHTING FORCE
Cheat menu
V hlavním menu podržte ← + ⊙ + L1 + R1, dokud se neobjeví nápis „Cheat Mode". Najeďte do options a můžete si vybrat úroveň, ve které chcete začít, popřípadě zapnout nesmrtelnost.
Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte →, ⊙, △, ⊙, △, ⊗

FIGHTING FORCE 2
Cheat menu
V obrazovce s nápisem „Press Start" podržte L1 + L2 + R1 + △ + ⊗ + ←. Vyberte „Start Game" a vyberte si úroveň, kde chcete začínat. Zároveň budete nesmrtelní s neomezenou municí.

FINAL DOOM (DOOM)
Cheaty zadávejte v zapauzované hře

Nesmrtelnost
↓, R2, ⊙, R1, ↓, L1, ←, ⊙
Všechny zbraně s municí a klíče
⊗, ⊙, L1, ↑, ↓, R2, ←, →
Plná mapa
△, △, R2, L2, L2, R1, L1, ⊙
Zobrazení monster na mapě
△, △, R2, R2, L2, R1, L1, ⊙
Procházení zdmi
L1, R2, L2, R1, ←, △, ⊗, →

FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
Výběr úrovně
Zapuzujte hru, držte ⊙ a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, →, ↓, ←.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte ⊙ a stiskněte →, ←, ↑, ↑, ↑, →, ←, ←.

Odemknutí všech charakterů
Zapauzujte hru, držte ⊙ a stiskněte ←, →, ←, ←, ←, ↑, ←, ←.

Odemknutí všech extra věcí a bonusových úrovní
Zapauzujte hru, držte ⊙ a stiskněte →, ↑, ↑, ↓, →, ↓, →.

Nekonečno životů
Zapauzujte hru, držte ⊙ a stiskněte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ↓, ↑, ↑.

Dočasná nesmrtelnost
Zapauzujte hru, držte ⊙ a stiskněte ←, ←, ↑, ←, ↓, →, →, →.

FRONT MISSION 3
Zachování skillů
Po dohrání poslední mise si uložte hru, načtěte pozici a začněte hru od začátku s již naučenými skilly a speciály.

Rozdělení
V jednu chvíli se hra dělí na dva odlišné scénáře. Jeden je Emmy a druhý Alisy. Po vyzkoušení Wanzerů se vás Royogo zeptá, zda chcete dopravit wanzery společně s ní. Pokud půjdete s ní, bude se odvíjet Emmy scénář.
Tajný Wanzer
Až budete v Japonsku (okolo 50 mise), podívejte se na stránky Australian Spender's. Vyberte Garbagepit, použijte Inferno Dialer a zadejte 555(XKR)224. Promluvte si s neznámým na druhém konci a on vám zadarmo pošle wanzer Hoshun Mk112 a k němu i těžké pulsní dělo.
Inferno Dialer
Postupujte podle návodu výše a zkuste zadat další zajímavá čísla.
123A56BC
1TAXHELL
Ovádání MIDASe
Na stránkách Intrepid si můžete zkusit stáhnout ovládání MIDASe, ale při stahování dojde k chybě. Pokud byste to přeci jen chtěli zkusit, heslo je ALICIANA.

G

G-DARIUS
Nekonečně napojení
Poté, co se 100x napojíte, změní se v Options „Credit" na „Free Play"

Prohlédnutí FMV sekvencí
V Options najeďte na „Movies" a stiskněte ↓, ↑, ↓, ↑. Podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte START

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE
Zadejte níže uvedené kódy pro přístup do všech úrovní hry. Pokud jste opsali heslo správně, mělo by se číslo úrovně objevit v pravém dolním rohu obrazovky.
Úroveň 1 - P, O, L, I, C, E.
Úroveň 2 - O, C, T, O, P, I.
Úroveň 3 - B, R, A, I, N, S.
Úroveň 4 - F, I, N, G, E, R.
Úroveň 5 - B, A, N, A, N, A.
Úroveň 6 - J, U, N, G, L, E.
Úroveň 7 - V, O, D, O, O, O.
Úroveň 8 - S, Q, U, E, A, K.
Úroveň 9 - D, U, N, D, E, E.
Úroveň 10 - T, E, A, P, O, T.
Úroveň 11 - B, U, T, T, E, R.
Úroveň 12 - I, N, D, I, G, O.
Úroveň 13 - S, T, R, O, U, D.
Úroveň 14 - E, L, I, X, I, R.
Úroveň 15 - L, I, Q, U, I, D.
Úroveň 16 - S, T, A, P, L, E.
Úroveň 17 - S, H, I, R, T, S.
Úroveň 18 - A, P, P, L, E, S.
Úroveň 19 - G, A, D, G, E, T.
Úroveň 20 - T, A, N, U, K, I.
Úroveň 21 - S, A, L, A, D, S.
Úroveň 22 - D, U, F, F, C, O.
Úroveň 23 - P, H, O, N, E, S.
Úroveň 24 - A, S, S, E, R, T.
Úroveň 25 - O, X, Y, G, E, N.
Úroveň 26 - J, O, Y, P, A, D.
Úroveň 27 - A, C, T, I, V, E.
Úroveň 28 - M, E, N, A, C, E.
Úroveň 29 - W, I, N, D, O, W.
Úroveň 30 - A, G, E, N, D, A.

GAUNTLET LEGENDS
Postava na úrovni 99
Nové postavě dejte jméno GASAWAY
Výběr úrovně
Nové postavě dejte jméno LOCK UP
Bonusové úrovně
Nové postavě dejte jméno CRAZY
Maximum power-upů
Nové postavě dejte jméno ICE
Aktivace všech kódů
Nové postavě dejte jméno MESSIAH

GEX 3D: ENTER THE GECKO
Nekonečný život
Pomocí stlačení START a označení volby Quit dejte pauzu. Nyní podržte L2 a zmáčkněte:
↑, ↑, ↓, →, △, ↓.
Uslyšíte zazvonění, které potvrdí, že cheat funguje.

Blouznící Gex
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte:
↓, →, ↑, ↓, →, ←, →, ↓, ↓

Nesmrtelnost
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, →, △, ↓, →, ←

Výběr úrovně
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: ←, ←, →, ←, △, ↓, →. Vraťte se do hry a zmáčkněte SELECT, abyste vyvolali speciální menu.

Časomíra
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: →, △, →, ←, △, ⊗.

Gexův komentář
Dejte pauzu a označte volbu Quit. Podržte L2 a zmáčkněte: △, ←.

GEX 3: DEEP COVER GECKO
Ladicí mód
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↑, ⊙, →, ↑, ←, → ↓.

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, △, → ↓.

Gexův komentář
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte ↓, →, ←, ⊙, ↑, → ↓.
Stiskněte SELECT a Gex vám poví svůj dojem.

GHOST IN THE SHELL
Všechny mise a videa
V hlavním menu stiskněte R2, R1, ↑, ↓, ⊙, ⊙, R1, R2.

GRAND THEFT AUTO
Zadejte následující kódy jako své jméno.
GROOVY- Všechny zbraně
WEYHEY- 9 999 990 bodů
BLOWME- Souřadnice
EATTHIS- Maximální stupeň pronásledování
CHUFF- Bez policie
TURF- Všechna města
MADEMAN- Všechna města a zbraně
BSTARD- Všechna města, neomezené zbraně a 99 životů
FECK- Liberty City část 1 a 2
TVTAN- San Andreas část 1 a 2

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969
Kódy zadávejte místo jména
Nekonečné životy:
M, C, V, I, C, A, R.
Všechny zbraně a neomezená munice:
T, O, O, L, E, D, U, P.
Zvýšení skóre na skoro deset milionů:
B, I, G, B, E, N.
Přístup k souřadnicím na mapě:
S, W, E, E, N, E, Y.
Zvýšit úroveň na pět:
O, L, D, B, I, L, L.
Zrušit úroveň:
G, R, A, S, S.
Přístup do úrovně dvě:
M, A, Y, F, A, I, R.
Přístup do úrovně tři:
P, E, N, T, H, O, U, S, E.
Přístup do úrovně čtyři:
R, A, Z, Z, L, E.
Všechny úrovně, všechny zbraně a neomezená munice:
S, O, R, T, E, D.
Všechny úrovně, všechny zbraně, neomezená munice, neomezené životy, souřadnice vaší momentální pozice na mapě, vysoké skóre blížící se deseti milionům a rozšíření úrovní na pět:
H, A, R, D, L, D, H ,A, N, D.

GRAND THEFT AUTO 2
Uvedené kódy zadávejte namísto jména.
ITSALLUP- Přístup do všech úrovní.
NAVARONE- Všechny zbraně.
LIVELONG- Nesmrtelnost.
LOSEFEDS- Hra bez policie.
DESIRES- maximální úroveň pronásledování.
HIGHFIVE- 5x více peněz.
BIGSCORE- 1,000,000 bodů.
MUCHCASH- 500,000 bodů.
NOFRILLS- ladicí mód.
WUGGLES- zobrazí vaše souřadnice.

GRIND SESSION
Výběr úrovně
V šampionátu zapauzujte hru a stiskněte ⊙, ↑, ↓, ⊙, △.
Všechny triky
V šampionátu zapauzujte hru a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.

GUNSHIP
Nesmrtelnost
V nahrávací obrazovce s vrtulníkem po briefingu stiskněte a do nahrání držte L1

+ R2 + L1 + R1.

Nekonečná munice
V nahrávací obrazovce s vrtulníkem po briefingu stiskněte a do nahrání držte L1 + R2 + L2 + ⊗.

H

HARRY POTTER AND THE PHILISOPHER'S STONE

Odemknutí Quidditch league
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,←,→,←,→,←,→,○. Začněte novou hru a uložte si hru.
Všechny karty s legendárními kouzelníky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ○,□,○,□, ↓,←,○,□. Nevkládejte paměťovou kartu do konzole dřív, než si prohlédnete všechny karty. Cheat by nebyl funkční.
Vylepšení kouzelné hůlky
Vyjměte paměťové karty z konzole, v titulní obrazovce podržte L1+R2 a stiskněte ↑,←, ↓,→,○,○,□,□. Počkejte, než budete moci kouzlit, a teprve pak vložte kartu do přístroje a hru si uložte.

HEART OF DARKNESS

Cheatový mód
Při zapnutí PlayStationu držte L1 + R2 + L1 + R2 na druhém ovladači, dokud se neobjeví hlavní menu. V „Load Game" si nyní můžete vybrat libovolnou úroveň nebo se v „Show Cinematics" podívat na všechny FMV sekvence.

HERCULES

Hesla úrovní
The Hero's Gauntlet
Had, Medúza, Mince, Medúza

Centaur's Forest
Kentaur, Obrázek Herkula, Minotaur, Lučištník

The Big Olive
Kentaur, Mince, Had, Obrázek Herkula

Hydra Canyon
Mince, Helma gladiátora, Mince, Voják

Medusa's Lair
Lučištník, Pegasus, Lučištník, Kentaur

Cyclops Attack
Helma gladiátora, Pegasus, Obrázek Herkula, Lučištník

Titan Flight
Voják, Mince, Mince, Hrom

Passageway of Eternal Torment
Medúza, Voják, Kentaur, Pegasus

Vortex of Souls
Voják, Blesk, Voják, Kentaur
End
Pegasus, Voják, Kentaur, Voják

HEXEN

Cheat mód
Vstupte do obrazovky voleb a poté do „Pad Config". Držte R2 a stiskněte →, ↓, →, ⊗. Začněte hrát hru a v pauze najdete „Cheat".

HOT WHEELS: EXTREME RACING

Aktivační kód
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte XTRCHT!. Po zadání kódu není možné ukládat!
Neviditelnost
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte NOTHING.
Mód Upside
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte CEILING.
Lebky jsou opice
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte MONKEY.
Lebky jsou opičí lebky
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte BONES.
Zobrazení verze hry
V hlavním menu vyberte „Misc. Options" a jako kód zadejte VERDATE.

I

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Bikiny ve volném stylu
Ve hře označte „100m Free Style" a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ○, ⊗, .
Vesmírná loď
V „Pole Vault" se kvalifikujte skokem 4.5 metrů na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 5.0 metrů a přeskočte ji. Po nastavení latky poletí okolo vesmírná loď.

Tyrannosaurus Rex
V „Shot Put" hoďte vzdálenost složenou ze stejných čísel, např. 11.11 nebo 55.55. Nyní bude Rex vzadu mezi diváky

UFO
V „Javelin" ťukněte jednou na ○ nebo □, abyste se rozeběhli k čáře. Až se objeví ukazatel úhlu, podržte ⊗ na víc jak 60 stupňů. Hned jak se začne úhel zvedat, začněte co nejrychleji nabírat rychlost ○ nebo □. Namačkejte nejvyšší rychlost a hoďte oštěp těsně před čárou. Oštěp musí být hozen maximální silou s úhlem větším 60 stupňů. Potom UFO spadne na stadion s vyčnívajícím oštěpem.

Ptáci
V „Discus" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 55.55 nebo 23.23. Potom nad stadionem poletí hejno ptáků.

Krtek
V „Triple Jump" nebo „Long Jump" skočte vzdálenost se stejnými posledními 3 čísly, např. 13.33 nebo 19.99. Z místa vašeho dopadu vyleze krteček, ale bez kalhotek.

Balonek
V „Hammer Throw" hoďte stejnou vzdálenost v metrech i centimetrech, např. 1.01, 21.21 nebo 35.35.Potom poletí davem diváků balónek.
Hlídkový balon
V „High Jump" se kvalifikujte na první pokus. Na druhý pokus navyšte latku na 40 cm a přeskočte. Při třetím skoku se objeví hlídkový balón.

J

JERSEY DEVIL

99 životů
Při hře stiskněte △, ⊗, △, □, □, ○.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL

Cheat mód
Vstupte do místnosti se snookerem a přepněte se do módu prohlížení. Podívejte se na stoličku. Tak se dostanete do myší díry. Rozhlédněte se okolo a měli byste uvidět nápis Cheat Mode Activated
Podvůdek
Těsně před tím, než Jimmy odpálí, snižte rychlost střely na minimum. Tak se nikdy netrefí.

K

KKND: KROSSFIRE

Cheat mód
Při hře stiskněte L1 + R1 + L2 + R2 a nakonec přímáčkněte START. Zapauzujte se hra a pak vyberte „Display Password" a stiskněte ←.

L

LARGO WINCH

Cheat menu
V hlavním menu zadejte START, □, □, ○, ○, △, □, △, ○.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Všechny kódy se aktivují po stisknutí START a podržením L1 nebo R2
Doplnění zdraví
↓, ○, ↑, ←, ↑, ←.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ⊗, ←, △, ↑, ↓.

Zvýšení úrovně zdraví
→, ○, ↓, ↑, ↓, ↑.

Ublížení Razielovi
←, ○, ↑, ↑, ↓.

Doplnění magie a „Glyphu"
→, →, ←, △, →, ↓.

Zvýšení „Glyphu" na maximální úroveň
△, →, ↓, →, ↑, △, ←.

Zapnutí „procházení skrze bariéry" schopnosti
↓, ○, ○, ←, →, △, ↑.

Zapnutí „Soul Reaver" schopnosti
↓, △, R2, →, →, ↓, ↓, ←, △, ↓, →.

Zapnutí „Wall Crawling" schopnosti
△, ↓, R2, →, ↑, ↓.

Zapnutí „Force" schopnosti
←, →, ○, ←, →, ←.

Zapnutí „plavací" dovednosti
↑, ○, ↓, →, ○, ←, ↑.

Zapnutí „Constrict" dovednosti
↓, ↑, →, →, ○, ↑, ↑, ↓.

Ohnivý Reaver
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, ○, →, ↓.

Další varianta ohnivého Reavera
△, →, ↓, ○, ↑.

Ariel Reaver (pouze grafický efekt)
⊗, →, ↑, ↑, △, ←, ←, →, ↑.

Kain Reaver (pouze grafický
⊗, ○, →, △, ←, ←, →, ↑.

Všechny schopnosti
↑, ↑, ↓, →, →, ←, ○, →, ←, ↓.

LEMANS 24 HOURS

Všechna auta a tratě
Pojmenujte se jako „TATOO".
1999 Audi prototyp
Pojmenujte se jako „MAYOU".
1999 Toyota
Pojmenujte se jako „PINOU".
1999 BMW
Pojmenujte se jako POHLIN.
Auto Hot Dog na speciální trati
Pojmenujte se jako „HOTDOG".
Auto cheeseburger na speciální trati
Pojmenujte se jako „FROMAGE".
Koláčové auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIE"
Pizza auto na speciální trati
Pojmenujte se jako „PIZZA"
Vesmírná trať
Pojmenujte se jako „NAIMAR"
Bonusová auta
Pojmenujte se jako „MM1" až „MM7".
Plážové buginy
Pojmenujte se jako „BIGGY1" až „BIGGY8"
Speciální úvodní video
Pojmenujte se jako „JACKPOT"

LMA MANAGER 2001

500 milionů L
Jako jméno zadejte FILTHY RICH

Zvýšení hodnocení týmu na 9
Jako jméno zadejte SUPER STARS
Rychlé léčení zranění
Jako jméno zadejte POTIONS

Rychlé stavění stadionů
Jako jméno zadejte NO CONSTRUCTION
Vyhrání každého zápasu
Jako jméno zadejte LUCKY STREAK

LMA MANAGER 2002

L500,000,000 Jako jméno zadejte MONEY TREE
Rychlá výstavba stadionu
Quick stadium building:
Jako jméno zadejte BOB THE BUILDER
Bezplatné přestupy
Jako jméno zadejte HYPNOTISED
Hodnocení hráčů na 90%
Jako jméno zadejte TOP NOTCH
Rychlé uzdravování
Jako jméno zadejte MIRACLE
Vyhrání všech her
Jako jméno zadejte DREAM ON nebo WINNING WILD.
Rychlí hráči
Jako jméno zadejte CAFFEINE.
Agresivní hráči
Jako jméno zadejte DIE HARD.
Slunečné počasí
Jako jméno zadejte CALIFORNIA.
Hra bez karet
Jako jméno zadejte IN THE DARK.
Jednoduchá taktika
Jako jméno zadejte LAZY BONES.
Titulky
Jako jméno zadejte HOODOO.

M

MAT HOFFMAN'S PRO BMX

10x vyšší ohodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○

10x nižší hodnocení
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, ↓, ↑, ○, ○, □

Perfektní rovnováha
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ←, ↑, →

Zobrazení stavu rovnováhy
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, □, △, □, ○, ⊗

Speciál vždy na maximu
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, △, ○, ↑, ←, △, □

Přičtení času
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ↑, ○, ⊗

Velká kola
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ○, ○, ↓

Babička
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ↑, □, ⊗, ⊗, ↓, ○

MEDAL OF HONOUR

Jděte do „Options" obrazovky z „War Room" menu a do enigmatického stroje napište následující cheaty. Cheaty jsou funkční po dohrátí hry a v multiplayeru.
Nesmrtelnost- MOSTMEDALS
Neomezeně munice- BADCOPSHOW
Rychlá střelba- ICOSIDODEC
Odrážející se střely- GOBLUE
Různá vylepšeníčka- DENNISMODE
Němci mluví anglicky- SPRECHEN
Hra za kapitána Dye- CAPTAINDYE
Hra za Winstona Churchilla- FINESTHOUR
Hra za velociraptora- SSPIELBERG
Hra za Williama Shakespeara- PAYBACK
Hra za Bismarka- WOOFWOOF
Hra za Wernera Von Brauna- ROCKETMAN
Hra za Noaha- BEACHBALL
Hra za Otta- HERRZOMBIE
Hra za Kurta a Rosi- SMPSMDMILK

MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND

Následující kódy zadávejte v obrazovce hesel (v Options zvolte Passwords). Po správném zadání obrazovka zeleně blikne. Cheaty jsou většinou funkční jen v úrovních, které jste již dohráli.
RICOCHET - Střely se odrážejí
BALLESVITE - Čtyřnásobná kadence
PUISSANCE - Nesmrtelnost
LATIREUSE - Smrt jednou ranou.
ENTREZVOUS, PORTECLEFS - Zadat postupně, zpřístupnění misí.
DWIECRANS, MOHUEQUIPE, MOHDESSINS - Galerie

MEDIEVIL

Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □, △.
Rozšířený cheat mód
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

MEDIEVIL 2

Cheat mód
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←

MEGAMAN X5

Xovo brnění Super Nova
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Xovo brnění Fourth
Označte Xe v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓, ↑, ↑, 9x ↓
Megamanovo ultimátní brnění
Označte Megamana v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↑, ↑, 9x ↓
Zerovo Černé brnění
Označte Zera v obrazovce výběru hráče a stiskněte ↓, ↓, 9x ↑

MEGAMAN X6

Xovo neomezené brnění
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce ←, ←, ←, →.
Dark Revived Hunter
Před započetím hry stiskněte v titulní obrazovce L1, L1, L1, R2.

MEN IN BLACK: CRASHDOWN

Všechny zbraně
Jako heslo napište MAGICPOCKETS
Neomezená munice
Jako heslo napište UFO
Nesmrtelnost
Jako heslo napište R8HARD
Smrt jednou ranou
Jako heslo napište ONESHOTSPLAT
Náhlá smrt
Jako heslo napište MARRYMEALECKS
Turbo
Jako heslo napište RUNSLIKETHEWIND
Sluneční brýle
Jako heslo napište TINTEDSPECS
Rozmazaná grafika
Jako heslo napište MENINBLURRR
Změna úhlu kamery
Jako heslo napište ALIENSEYEVIEW

METAL GEAR SOLID

Nekonečná munice
Po zvládnutí testu mučení dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s Bandanou.
Neviditelnost
Po selhání testu mučení (zmáčknutím SELECT) dokončete hru v nastavení Easy a začněte znovu s tajnou jednotkou pro kamufláž.
Alternativní kostýmy
Dohrajte hru do jednoho konce. Pokračujte dál a dohrajte ji do druhého (viz výše). Na konci této druhé hry přijde odměna, a když se Snake ve výtahu svlékne ze svého potápěčského úboru, objeví se ve smokingu ve stylu Jamese Bonda. Přehrajte hru znova a Snake jej vymění za ninjovský obleček.

METAL GEAR SOLID: VR MISSIONS

Fotoalbum Mei Ling
Dokončete mód plížení s nejlepšími časy u všech třiceti úrovní v time attack. Potom se zpřístupní menu „Extras".

MICRO MANIACS

Síla speciálů na maximum
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte □, ⊗, L1, ○, ↑, □, ↓, ↑, ↓, ⊗, □.
Rozmazané pohyby
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte △, ○, →, △, ↑, →, ○, ↑, □.
Zvýšení inteligence protivníků
Vstupte do obrazovky voleb a označte „Secret Options". Držte SELECT a stiskněte ○, ↑, △, ○, ←, △, □, □, ⊗, ↓.

MIKE TYSON BOXING

Jimmy Flex a diskostadión
Přejmenujte vašeho boxera na CLUBFUD.
John L. Sullivan
Přejmenujte vašeho boxera na OLD MAN.
Neviditelný boxer
Přejmenujte vašeho boxera na GONE.
Malé hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na BINGY.
Velké hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na BONGY.
Pulsující hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na OUCH.
Točící se hlavy
Přejmenujte vašeho boxera na HURTS.
Natahovací krky
Přejmenujte vašeho boxera na NECK.
Velké ruce a nohy
Přejmenujte vašeho boxera na STUPID.
Vypnutí všech cheatů
Přejmenujte vašeho boxera na NORMAL.

MISSION: IMPOSSIBLE

Vzkaz od programátorů
Zadejte „TTOPFSECRETT" jako kód do „Load Game".
Prohlédnutí všech FMV sekvencí ve hře
Zadejte „SEECOOLMOVIE" jako kód do „Load Game".
Zpomalené pohyby
Zadejte „IMTIREDTODAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Turbo mód
Zadejte „GODUTTAMYWAY" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Superskok
Zadejte „BIONICJUMPER" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".
Vypnutí umělé inteligence
Zadejte „SCAREDSTIFF" jako kód do „Load Game" a ignorujte zprávu „Bad Password".

MONSTERS, INC.
99 životů
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, △, □, ✕, △
Full health
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○, ○, ○, □, △, ✕, △
Maximální strašenlivost
Při hře podržte L1 + R1, a stiskněte ○,

MORTAL KOMBAT 3
Cheat menu
Po obrazovce „Prepare For Kombat" stiskněte ✕, L1, R2. Při správném zadání uslyšíte činely. Na straně kostky „Kombat" stiskněte ↑ a objeví se modrý.
Rozšířené cheat menu
Na obrazovce copyright namačkejte ✕, ○, △, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Při správném zadání uslyšíte „You'll never win".
Náhodný výběr bojovníka
Na obrazovce výběru bojovníka stiskněte ↑ + START.

MORTAL KOMBAT 4
Cheat menu
Vyberte mód versus a zadejte 302 213 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky voleb. Označte „Versus Screen Enabled" a držte Block + Run, dokud se neobjeví „cheat menu".
Hraní za Gora
Dokončete hru za Shinnoka a uložte ji. Zpřístupněte „Cheat menu". V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑(3), ← (obrázek Shinnoka)a Run + Block.
Hraní za Noob Saibota
Dokončete hru za Reika a uložte ji. Vyberte mód versus a zadejte 012 012 jako Kombat Kode. Vyskočte ze hry a vstupte do obrazovky výběru bojovníků. V dolní části obrazovky výběru bojovníků potvrďte „Invisible". Nyní stiskněte ↑, ↑, ← (obrázek Reika) a Run + Block.
Nová zbraň
Dokončete hru Kaie. Pak začněte novou hru za Kaie a vaší novou zbraní bude Raidenova hromová hůl.
Jiné kostýmy
Označte bojovníka, držte Block a stiskněte libovolné tlačítko (max. 3).
Jiné zbraně
Předchozí metodou si vyberte třetí kostým.

MORTAL KOMBAT : SPECIAL FORCES
Cheat mód
V obrazovce Options zvolte Settings, stiskněte ←, →, L1, R2, L1, R2, □, ○. Při správném zadání uslyšíte signál a můžete si vypnout, nebo zapnout Cheat menu s nekonečnou municí a nesmrtelností

MORTAL KOMBAT TRILOGY
Nekonečné kredity
V obrazovce story stiskněte ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Při správném zadání uslyšíte zvuk a stav kreditů se změní na „Freeplay".
Hraní za Chameleona
Vyberte některého ninju (muže) a držte ←+ L1 + R2 + □+ △ dokud nezačne zápas. Když začne souboj, váš ninja vybouchne a objeví se Chameleon.
Výběr arény
V obrazovce výběru bojovníků označte Sonyu a stiskněte ↑ + START. Při správném zadání se obrazovka zachvěje a ozve se rána.
Náhodný výběr postavy
V obrazovce výběru bojovníků stiskněte ↑ + START.
Zpřístupnění „?"
Na čtverci „Konfigure Kombat" podržte L1 + R2 + L1 + R2 a stiskněte ↑.

MOTO RACER
Kódy zadávejte rychle v hlavním menu. Při správném zadání slyšíte zvuk motoru.
Zpřístupnění všech tratí:
↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ○, □, △, X.
Zpřístupnění všech obrácených tratí:
↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, □, △, X.
Převrácený mód:
←, →, ←, →, ○, ○, L1, L1, △, X.
Motorky Pocket bike:
↑, ↓, R2, R2, ↓, ↑, L1, X.
Rychlost počítače 50 km/h:
↓, ↓, ↓, ○, L1, ○, R2, ↓, ↓, X.
Super zrychlené motorky:
↑, ↑, ↑, △, L1, △, R2, ↑, ↑, X.
Motorky budoucnosti:
↑, ↑, ↑, ↓, L1, R2, R2, L1, ○, X.
Noční tratě:
↑, ○, L1, ↓, △, R2, ○, ←, R1, X.
Motorky bez jezdců
←, ←, △, →, →, ↑, ↓, L1, L1, ✕.
Jezdci bez motorek
→, →, ○, ←, ←, ↓, ↑, R2, R2, ✕.
Titulky
Prohlédnutí vítězné FMV sekvence

MOTO RACER 2
Bonusové tratě
V hlavním menu namačkejte L1, R2, ↑, ←, △.
Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, →, ←, △, ✕.
Vyšší skoky
V hlavním menu namačkejte ←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, ✕.
Soupeři dosahují 50 km/h
V hlavním menu namačkejte ○, □, →, ←, L1, L1, ✕.
Vybojování Ultimate Championship
V hlavním menu namačkejte R2, R2, ↑, ↑, □, □, ↓, ↓, L1, □, △, □, ↑, ↓, R, △, R2, L1, □, R2, R2, R2, ↑, ↓, ↑, □, ○, △.

MOTO RACER WORLD TOUR
Zpřístupnění všeho
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, ○, ↑, ↑, ←
Zpomalení hry
V hlavním menu stiskněte ↓, ↑, ↑, →, △, □, R2

MUPPET MONSTER ADVENTURE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Všechna morfování
○, R2, ○, ←, →, R2, ↑, ↓, ○, R2
99 životů
↑, ↑, ↓, ←, →, □, ↑, ←, →, ○.
Kuřecí puška
□, □, ○, □, ○, ○, □, □, ○, □
+10 mincí
←, ↑, ↓, →, □, □, ○, □, R2, ○
Neomezený čas v minihrách
↓, R2, R2, R2, ↑, L1, L1, L1, ↓, ↑
Zpřístupnění celé galerie
□, ←, ○, →, ↓, ↑, □, ↓, ○, ↓
Odemknutí všech úrovní
↑, ↑, □, ↓, ↓, ○, ←, □, →, ○
Výběr úrovně
R2, R2, R2, R2, L1, L1, L1, L1, L1, R2.
Nesmrtelnost
R2, R2, L1, L1, R2, R2, R2, L1, L1, R2.
Létající kamera
□, ←, R2, ↑, L1, R2, L1, ↑, R2, ↑.

MUPPET RACEMANIA
Následující kódy zadávejte na úvodní obrazovce a po zadání stiskněte tlačítko START.
Všechny tratě
○, △, ✕, ○, △, ✕, ○, △, □, ✕
Všechny postavy a vozidla
△, ○, △, □, △, ✕, △, △, ✕, ○
Závěrečné titulky
○, △, □, △, ✕, △, □, ○, △, ✕

MTV SKATEBOARDING
Multicheat
Jako jméno napište PASWRD.

N

NBA HOOPZ
Na obrazovce hry pro více hráčů použijte následující tlačítka pro změnu tří symbolů. Pro změnu prvního □, druhého ✕ a třetího

3-2-1 ↑ - Nekonečné turbo
0-2-3 ← - Hra na pláži
3-2-0 ← - Hra na ulici
5-4-4 ← - Hraní za doktora Atomica
0-1-4 → - Domácí v uniformě
0-2-4 → - Hosté v uniformě
1-2-1 ← - Babské střely
0-1-1 ↓ - Ukáže střelbu v %
1-1-0 ↓ - Ukáže místo dopadu
4-4-4 ← - Hra bez skórování
3-0-0 → - Velké hlavy
3-3-0 ← - Malé hlavy
5-4-3 ← - Malí hráči

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Chcete-li tyto cheaty aktivovat, napište místo vašeho jména.
xcntry 'AutoCross'- závod v kaňonu
mnbeam 'SpaceRace' - závod na kosmické lodi
playtm 'The Room' - digitální triky
xcavB 'Caverns' - cesta do podzemí
gldfsh 'Scorpio 7' - závody pod vodou
mcityz 'Empire City' - bonusový okruh
seeall - můžete hrát hru a používat úhel pohledu z režimu Replay
spoilt - aktivuje všechny vozy včetně 'El Nina' a všechny okruhy kromě bonusových rocket - El Nino
Těžké auto
Na obrazovce s tachometrem podržte R2+ □+ ✕. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Rychlejší auto o 25%
Na obrazovce s tachometrem podržte ←+ □+ ○. Držte je, dokud se hra nenahraje.

Jízda bez nehod
Na nahrávací obrazovce ↑, ↓, ↑, ←, →.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE
Požití alkoholu
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte R2, L1.

Zpomalená auta počítače
Během nahrávání (obrazovka Loading) podržte ←, □, ○.
Následující kódy napište místo svého jména. Nelze je ukládat na paměťovou kartu.
Auto Phantom- Flash
Auto Titan- Hot rod
Policejní helikoptéra (Test Drive)- Whirly

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
Aktivace cheat módu
V obrazovce „Credits" stiskněte →, ←, ↑, ↓, CIRCLE, SQUARE a získáte přístup ke všem tratím a autům v Quick Race módu.

Moderní éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEM

Zlatá éra
Aktivujte cheat mód, vyberte mód Evolution a napište místo jména BEEG

NIGHTMARE CREATURES
Cheat mód
Zadejte jako heslo ←, ↑, △, ↓, △, △, ✕, ↑ nebo ←, ↑, △, ↓, ○, △, □, ↓
Ladící mód
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1(3), L1(3), R2(3), R2(3), START.

Smrt jednou ranou
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, L1, R2, R2, START.

Malé příšery
Zapněte Cheat mód a namačkejte R2, R2, L1, L1, L1, R2, START.

Všechno je rozmazané
Zapněte Cheat mód a namačkejte L1, R2, R2, L1, R2, R2, L1, START.

Výběr úrovně
V hlavní obrazovce namačkejte L1, L1, R2, L1, L1, R2, START.

NIGHTMARE CREATURES 2
Cheat menu
Zapauzujte hru a stiskněte R2 + L1 + ○ + □ a nakonec START.
Zapauzujte hru a objeví se volba Cheats.

Procházení zdmi
V hlavním menu stiskněte R2 + L1 + ○ + □ a nakonec START.

Nesmrtelná monstra
V cheat menu stiskněte □ + ○ + START.

Výběr úrovně
Označte „New Game" a stiskněte L1 + R2 + ○ + □ + START. Znovu označte „New Game" a šipkami ← a → si vyberte úroveň.

Zobrazení zbývající energie nepřátel
V cheat menu stiskněte R2 + R2 + □ + START.

Zabití jednou ranou
V cheat menu stiskněte L1 + R2 + L1 + □ + START.

Neomezený počet napojení
V cheat menu stiskněte L1 + R2 + L1 + START.

Super vylepšení
V cheat menu stiskněte L1 + R1 + L1 + START.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS
Dětský mód
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte R2, R2, R2, START, START, START, R2, R2, R2.

Velké hlavy, nohy a ruce
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, R2, R2, R2, START, START, START.

Nesmrtelnost a všechny předměty
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, ○, △, □, ○, △, □. Ninja se promění v nesmrtelného kostlivce a bude mít všechny předměty.

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Opakováním kódu měníte zbraně.

Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a načtěte hru. Při nápisu „Checking Memory Card" stiskněte R2, R2, R2, R2.

Slabší bosové
Při souboji s bossem zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, R2, R2, R2, △ 6x.

Velké hlavy
Na obrazovce s blikajícím „Start" stiskněte START, START, START, R2, R2, R2, START, START, START.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
Z hlavního menu si vyberte volbu „Time-Trial" a označte položku „use competition access code".
Všechny tratě- L,O,T,S,O,F,F,E,A,R.
Všechny vylepšení- L,O,T,S,O,F,G,E,A,R.
Trať pro triky- M,O,N,K,E,Y,B,I,K,E.
Všichni jezdci- G,O,O,B,E,R,S.
Zrcadlový mód- E,D,O,M,R,O,R,R,I,M.
Měsíční gravitace- B,I,G,F,L,O,A,T,E,R.
Cartoonovská grafika (Haworth Hill)- T,O,O,N,[mezera],I,T, [mezera],U,P.
Tečkovaná grafika (Sunshine Forest)- L,O,T,S,O,F,D,O,T,S
Ufounský cheat (Dry River Valley)- A,B,D,U,C,T,I,O,N
Lávové závody (Aso Volcano)- L,A,V,A,L,A,N,D,2
Virtuální realita (Cuevas Del Drac)- J,A,C,K,E,D,[mezera],I,N

O

O.D.T.
50 životů
Zapauzujte hru a stiskněte , ↑, ○, →, START, □

Doplnění zdraví
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, □
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ↑, ↓, ○, □

Doplnění many
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ○

Doplnění zkušeností
Zapauzujte hru a stiskněte ○, □, L1, R2, R1

Zvýšení úrovně kouzel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, △, START, L1, L1, START

Zvýšení úrovně zbraní
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R2, R2, ←, →, ↑, ↓

Vylepšení schopností
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, △, START, ←

ONE
Všechny zbraně
Jako password napište „Maxpower"
Ladící mód
Jako password napište „HEYBUDDY"
Nesmrtelnost
Jako password napište „DIEFOOLS"
Výběr úrovně
Jako password napište „Hevyfeet"
Hesla do úrovní
2 - DIYGIXRA 3 - KCSVJTJB
4 - RWLKLPBC 5 - YQFZMLTC
6 - FLZNOHLD

P

PANDEMONIUM
Volba úrovně
Zadejte jako heslo „BORNFREE".
Nesmrtelnost
Zadejte jako heslo „HARDBODY".
31 životů
Zadejte jako heslo „VITAMINS".
Srdce navíc k životu
Zadejte jako heslo „CORONARY".
Nesmrtelní protivníci
Zadejte jako heslo „EVILDEAD".
Přehození postav
Zadejte jako heslo „BODYSWAP". Při hraní stiskněte △.
Speciální zbraně
Zadejte jako heslo „OTTOFIRE".
Bonusová obrazovka
Zadejte jako heslo „CASHDASH".

PANDEMONIUM 2
Výběr úrovně
Zadejte „GETACCES"
nebo „OCMCKKEJ" jako heslo.
Nesmrtelnost
Zadejte „NEVERDIE" jako heslo.
Plné zdraví
Zadejte „HORMONES" jako heslo.
Zbraně
Zadejte „MAKMYDAY" jako heslo.
31 životů
Zadejte „IMMORTAL" jako heslo.
Zrychlený mód
Zadejte „SKATBORD" jako heslo.
Mutantní mód
Zadejte „GENETICS" jako heslo.
Příšery se obnovují
Zadejte „JUSTKIDN" jako heslo.

PARAPPA THE RAPPER
Změna Parappova hlasu
Dohrajte první dvě úrovně s hodnocením Cool a zadejte ✕, ✕, ✕, △, ○, △, □, □, →, ←, □, ✕. Dohrajte další level a ve čtvrté úrovni zadejte ✕, □, △, ○, ✕. Při držení L1 si □ a ○ přepínáte hlasy jiných postav ze hry.

POPULOUS: THE BEGINNING
Cheatový mód
V první úrovni označte ✕ každý strom na mapě.
Po zapauzování hry najdete cheatové menu.

PORSCHE CHALLENGE
Cheaty zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
□, ○, □
Neomezené napojení
L1 + R2, L1 + R2 + □
Přístupný tovární jezdec
→ + □, ←+ START+ ✕
Testovací černé Porsche
→ + □, ← + ○ + START
Auta hráčů skáčou
□, ✕, □

Všechna auta skáčou
↑+ □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + □, ↑ + ✕, ↑ + □, ↑ + ✕.
Zrychlená auta
START + □, START + ○, START + □ + ○
Super auto
START + □, START + ✕, START + □ + ✕

Zrcadlový mód
← + ✕, ↓+ △, → + □
Interaktivní tratě
↓ + START, ↑ + START, START, START
Dlouhé tratě
↑ + START, ↓ + START, START, START.
Nebezpečná jízda
↑, ←, → + START
Vysoké hlasy
↑, △, ↑, △.
Prohlédnutí konečné sekvence a titulků
□, ✕, ← + START, → + START

POWER RANGERS LIGHTSPEED RESCUE
Výběr úrovně
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte OMEGA
Neomezeně napojení
V hlavním menu vyberte „Codes" a ja-

ko kód zadejte FOREVER
Neomezeně životů
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte IMMORTAL
Odemknutí všech galerií
V hlavním menu vyberte „Codes" a jako kód zadejte SHOWCASE

Q

QUAKE 2
Bronzový cheat
Dokončete hru na jednoduchou obtížnost.
Stříbrný cheat
Dokončete hru na střední obtížnost.
Zlatý cheat
Dokončete hru na vysokou obtížnost.

R

R-TYPE DELTA
Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte R2 a zadejte některý z cheatů
100% kanón
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ▲
Červený power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ●
Modrý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ✕
Žlutý power-up
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓ + ■

RAINBOW SIX
Odhalení všech map
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ✕,■,●,▲,▲,■,✕.

Závěrečná animace
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ●,▲,●,●,■,■,✕.

Doplnění zdraví
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ▲, ▲, ✕, ■, ■, ✕, ●, ●.

Neviditelní rukojmí
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ■, ■, ●, ▲, ✕, ▲, ✕, ■.

Odemčení všech dveří
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ▲, ●, ●, ▲, ✕, ■, ●, ▲.

Více munice
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ●, ●, ■, ▲, ✕, ▲, ✕,▲.

Hra bez teroristů
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ▲, ■, ■, ▲, ●, ✕, ▲, ■.

Supermuži
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ✕, ●, ▲, ▲, ■, ●, ✕, ✕.

Všichni za sebe
V hlavním nebo „Pause" menu podržte L1 a stiskněte ■, ▲, ▲, ✕, ■, ●, ✕, ▲.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
Hesla do jednotlivých úrovní
H2T8TSHRP!T87
PZXBZ5PRP!Z87
XZ7875XRP!787
?Z?8?5?RP!?87
H6DZDVGSP8D97
P8HZHV48H8H97
X6LZLVWSH8K97
Výběr úrovně
Vyjměte paměťové karty a spusťte konzolu. Vyberte kampaň a v ní načtení hry. Jako heslo zadejte P8H!H!P8P?H!?.

RALLY CROSS
Cheaty
Lze zadat pouze jeden z cheatů pro celou sezónu
fat tires - tlusté pneumatiky
no wheels - žádné pneumatiky
wheels - speciální pneumatiky
stone - těžší auta
feather - lehčí auta
float - nízká gravitace a zmatení protivníci
spinner - snížení tření
banzai - zvýšená akcelerace
noviscous - voda a bahno nezpomaluje
radbrad - reálná gravitace
high_time - větší smyky
Zpřístupnění sezón
Jako svoje jméno napište
vet me - získání sezóny zelenáčů
im a pro - získání sezóny veteránů
weeoo - získání všech sezón

RAPID RACER
Cheaty - následující kódy zadávejte namísto jména
/BOA - všechny lodě
QAK - kachní mód
HURR - loď Hurricane
STR - všechny trasy
DAY - zpřístupnění všech denních tratí
NIT - zpřístupnění všech nočních tratí
RRIM - zpřístupnění všech zrcadlových tratí
FRAC - zpřístupnění všech fraktálových tratí
WINR - vyhrané všechny tratě

RAYMAN
99 životů
Jako heslo zadejte XNB9FMIZ2?
Prohlédnutí konečné FMV sekvence
Jako heslo zadejte NW?N4RCFDQ

Hesla do úrovní
Band Land, Allegro Presto - !GNSZ36N9X
Blue Mountain, Twilight Gulch - PJNJFIQ29P
Blue Mountain, The Hard Rocks - Z?WOZ3QTFP
Picture City, Pencil Pentathalon - Z8N8P36D6P
Picture City, Space Mama's Crater - Z8WOZ5QNOZ
The Cave of Skops, Crystal Palace - VPN8PI646Z
The Cave of Skops, Eat at Joe's - P1NO7!6NSZ
The Cave of Skops, Mr Skops' Stalactites - FGN83562SZ
Candy Chateau - FJSJIC620P

RELOADED
Extra munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ▲, ←, ←, ←, ●, ▲, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro munici.

Uzdravení
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ↓, →, ←, ▲, →, ↓. V zapauzované hře se zpřístupní nová položka pro doplnění energie.

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, ▲, ✕, →, ●, ▲, ↓

Hraní za Fwanka
V obrazovce výběru postav označte Mamma a stiskněte L1, ●, L1, ↓, ↓, L1, ●, L1, L1. Nad Sister Magpie přelétne červený balónek, místo které je nyní Fwank.

Silnější zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 10 vteřin. Při stálém držení tlačítek stiskněte ←, ↑, ✕, ●. V zapauzované hře se zpřístupní volba pro munici.

ROLLCAGE STAGE 2
Jako heslo zadejte následující kódy
Aktivuje Survivor mód - HERE.TODAY,.GONE,.LATE.AFTERNOON
Aktivuje všechno - I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!
Aktivuje Demolition mód - IS.IT.COLD.IN.HERE.OR.IS.IT.JUST.ME?
Aktivuje Mirror mód - I.AM.THE.MIRROR.MAN,.OOOOOOOOO!
Aktivuje Bubble Soccer mód - IM.OBVIOUSLY.SICK.AS.A.PARROT
Velká obtížnost Mistrů - MASTERS.IS.AS.HARD.AS.NAILS.MON!
Aktivuje všechny tratě - NOW.THAT'S.WHAT.I.CALL.RACING.147
Aktivuje Pursuit mód - PURSUIT,.A.SUIT.MADE.FROM.CATS
Aktivuje všechna auta - WHEELS,.METAL,.ITS.....THE.BIN!
Aktivuje Ghost auta autorů - WLL.IF.IT.AINT.THEM.PESKY.KIDS
Aktivuje všechny bojové tratě - YOU.HAVE.A.LOTA.EXPLODING.TO.DO

S

SHOCKWAVE ASSAULT
Cheatový mód
Vystřelte laser a dokud bude stále vidět, zapauzujte hru. Pak stiskněte R1, ✕, R1, ●, ▲, ●,▲,■.
Nezranitelnost
Zapauzujte hru a zadejte R1, ✕, ▲.
Bomby
Zapauzujte hru a zadejte R1, ✕, ●.
Super laser
Zapauzujte hru a zadejte ●, ●, ✕, ●, ▲, R1.
Dokončení mise
Zapauzujte hru a zadejte R1, ✕, R1, R1, ●.
Doplnění paliva
Zapauzujte hru a zadejte ●, ✕, R1

SILENT HILL
Extra menu
Stiskněte v „Options menu" L1, R2, L1, nebo R1.

SILENT BOMBER
Advanced mode
Po dokončení hry se vám odemkne „Advanced mode". V něm si budete moci vybrat, jakou úroveň chcete hrát a jaké čipy použijete.
Mercury
K odemčení Mercuryho potřebujete dohrát každou misi s nejhorším hodnocením B.
Benoit Manderubrot
K odemčení Benoit potřebujete dohrát každou misi s nejhorším hodnocením A.
Neko Tank
K odemčení tanku potřebujete dohrát každou misi s hodnocením S.

SIMPSONS WRESTLING
Bonusové zápasy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →
Bonusový ring
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, R2, L1, ●, R2, L1
Neomezené zdraví
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, L1, L1, →, ←
Neomezená energie
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, L1, L1, ↓, ↑
Hra za Itchyho nebo Scratchyho
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, R1, ●, L1, R2
Ring Big Ape
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, R2, L1, ●, R2, L1
Velké ruce
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, ●, L1, ●, R2, ●
Velké hlavy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, L1, L1, ↑, ↓
2D postavy
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, L1, L1, ←, →
Legrační titulky
Na obrazovce s nápisem Press Start stiskněte ●, L1, ●, L1, ●, L1, ●, L1

SLED STORM
Zadávejte kódy v obrazovce options položce Load/Save

Hraní za Sergeie
R2, L1, R2, R2, ▲, R2, ✕, ●

Hraní za Jackala
R2, R2, ●, R2, R2, L1, ✕, ▲

Skútr s lyží
●, ▲, R2, R2, R2, L1, ✕, ▲

Demo trať
R2, L1, ▲, R2, ▲, L1, ●, ✕

Zrcadlové tratě
●, L1, R2, R2, L1, ✕, ▲, R2

Obrácené tratě
R2, L1, ✕, R2, R2, ✕, ▲, ●

Super Snocross 6
R2, ✕, ▲, ▲, L1, R2, ●, ▲

Kompletní Open Mountain Championship
R2, ✕, R2, R2, ●, L1, ●, ▲

Levnější upgrady
✕, L1, ●, ▲, R2, R2, ▲, R2

Dance mix
R2, ▲, ✕, R2, ▲, R2, ●, ✕

Mlha
R2, L1, ✕, R2, R2, ✕, ▲, ●

SOVIET STRIKE
Nezničitelný štít
Jako password zadejte IAMWOMAN.
Nekonečná munice
Jako password zadejte STRANGELUV.
Dvojnásobný dolet
Jako password zadejte VULTURE.
Neomezená zásoba paliva
Jako password zadejte MOUNTADEW nebo EARTHFIRST.
Čtyři napojení
Jako password zadejte SADISSA.
Nekonečno napojení
Zadejte heslo úrovně, ale na místo START stiskněte ▲ a vymažte políčka pro zadávání. Nyní jako password zadejte ELVISLIVES.
Dvojitý damage
Jako password zadejte DAVEDITHER nebo DRBENWAY.
Neomezené palivo, munice a nesmrtelnost
Jako password zadejte MIDNIGHOIL.
Neomezené palivo, munice a napojení
Jako password zadejte FUGAZI.
Neomezené palivo, munice, štít a napojení
Jako password zadejte THEBIGBOYS.
Helikoptéry jsou zobrazené jako přátelské
Jako password zadejte GHANDI.
Helikoptéry jsou zobrazeny jako nepřátelské
Jako password zadejte ANGRYLOCAL.
Mír
Jako password zadejte QUAKER.

SPEC OPS: RANGER ELITE
Nesmrtelnost
Jako jméno zadejte ROCKSTAR a v zapauzované hře vyberte volbu „Invulnerability".

SPIDER-MAN
Následující cheaty zadávejte v položce CHEATS
Výběr úrovně -XCLSIOR
Nesmrtelnost -RUSTCRST
Neomezeně pavučin -STRUDL
Všechny komiksy -ALLSIXCC
Všechny FMV -WATCH EM
Všechny fotografie -CVIEW EM
Joel James Jewett -RULUR
Černý Spiderman -BLKSPIDR
Kostým 2099 -TWNTYNDN
Kapitán Universe- S COSMIC
„Nekonečný" kostým- PARALLEL
Peter Parker kostým -MJS STUD
Ben Reilly kostým -BNREILLY
Plné zdraví -DCSTUR
Velká hlava -DULUX
Ladicí mód -LLADNEK
Zpřístupnění všeho -EEL NATS
Rozlobený Spiderman - Místo hesla napište nějaké anglické sprosté slovo

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
Zpřístupnění všeho
Jako heslo zadejte AUNTMAY.
Ladicí mód
Jako heslo zadejte DRILHERE.
Výběr úrovně
Jako heslo zadejte NONJYMNT.
Nekonečné životy
Jako heslo zadejte SUPERGOD.
Všechny obleky
Jako heslo zadejte WASHMCHN nebo SPDRHIST.
Všechny galerie
Jako heslo zadejte DRKROOM.
Všechny tréninkové režimy
Jako heslo zadejte CEREBRA.
Velké hlavy
Jako heslo zadejte ALIEN.
Velké nohy
Jako heslo zadejte STACEYD.
Mód What if?
Jako heslo zadejte VVISIONS.
Nejvyšší skóre programátorů
Jako heslo zadejte VVHISCRS.

SPYRO THE DRAGON
Kódy se zadávají v inventáři
Nekonečné životy
L1(6), ●, ↑, ●, ← ●, →, ●.

Volba úrovně
R2, R2, ●, ←, →, ←, →, ●, ↑, ↓.

SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER
Demo Crash Team Racing
V úvodní obrazovce podržte L1 + R2 a stiskněte Square.

Nalezení drahokamu
Podržte L1 + R2 + L1 + R2 a Sparks vám ukáže směr k nejbližšímu diamantu.

Následující kódy se zadávají při zapauzování hry.
Všechny dovednosti
●(4x), R2.

Velká hlava
↑(4), L1(4), ●.

Placatý mód
←, →, ←, →, R1, R1, R1, R1, R2.

Červený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, ←, ↓, →, ↑, ●.

Modrý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, ←, ↓, →, ↑, ✕.

Růžový Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, ←, ↓, →, ↑, R2.

Zelený Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, ←, ↓, →, ↑, ▲.

Žlutý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑.

Černý Spyro
↑, →, ↓, ←, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓.

Titulky
R2, ●, R2, ●, R2, ●, ←, →, ←, →, ←, →.

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON
2D Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, L1, L1, L1, L1, R2, ●.

Velké hlavy
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ●, ●,

Závěrečné titulky
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, R2, ●, R2, ●, R2, ●

Černý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↓.

Modrý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ✕.

Zelený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, R2, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, .

Růžový Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, R2.

Červený Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, R1, L1, R2, ↑, →, ↓, ←, ↑, ●.

Žlutý Spyro
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, R2, L1, R1, L1, R1, ↑, →, ↓, ←, ↑, ↑.

99 životů
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, R2, ↑, ↑, ↑, ↑, ●

Doplnění energie
Zapauzujte hru a stiskněte ●, L1, ●, L1, ●, R2, ●, R2, ●

Jednoduchá obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ●, R2, →, ←, →, R2, ●, ✕

Těžká obtížnost
Zapauzujte hru a stiskněte ●, R2, →, ←, →, R2, ●, R2

Demo Crashe Bashe
Zapauzujte hru a současně stiskněte

L1 + R2 + ⊡, budete přepnuti do derna Crashe Bashe.

STAR WARS: DEMOLITION

Nesmrtelnost
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte RAISE_THEM
Všichni jezdci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte WATTO_SHOP
Zpomalení
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LOW_MO_ON
Turbo mód
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte THROTTLEUP
Rychlejší střelba
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte FIRERATEUP
Nízká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte LO_GRAV_ON
Vysoká gravitace
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte BFM_FEELIT
Stejná vozidla v multiplayeru
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MULTI_CARS
Hra bez nepřátel
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_BADDIES
Tři útočí najednou
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte ITS_A_TRAP
Přeměna Hunt-A-Droid na Hunt-A-Jar-Jar
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte GUNGANHUNT
Náhodné tratě a protivníci
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte NO_PEEKING
Prohlédnutí vítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte MOVIE_SHOW
Prohlédnutí nevítězných FMV sekvencí
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte SAD_MOVIES
Alternativní ovládání
Vyberte volbu „Preferences" a stiskněte L1+ L2. Po přepnutí do cheatové obrazovky zadejte EXTRABUTTS

STAR TREK: INVASION

Zpřístupnění všeho
V obrazovce Stellar Cartography stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑, L1 + L2, R1 + R2. Pro funkčnost musí být poslední pár tlačítek stisknut současně.

STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES

Hraní za královnu Amidalu
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Obi-Wanem Kenobi. Poté označte (nepotvrzovat) Obi-Wana, stiskněte SELECT. Obrázek Obi-Wana nahradí obrázek královny Amidaly. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako královna Amidala.

Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka.
Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).
Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.
Tajné úrovně
11. úroveň:
Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň:
Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň:
Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň:
Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.
Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

STREET SK8ER

Kódy zadávejte v hlavním menu.
Zpřístupnění všech bran a zrcadlových tratí
→, ○, □, ←, □, ○, R1, L1

Všechna prkna
→, →, R1, R2, ←, ←, L1, L2

Hra za Sarah
←, ←, □, →, →, ○, R1, R1

Hra za Micka
←, →, ○, □, L2, L1, L2, R1

Hraní za Bonobo
→, ○, ←, ←, ○, ○, □, □

Hraní za Saho
Dohrajte „Street Tour" dvakrát s Frankie
Zpřístupnění všech bran
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s normální postavou, dvě modré brány budou zpřístupněny. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi jezdci a brány se zpřístupní všechny.
Speciální prkna
Pokaždé, když dohrajete „Street Tour" s bonusovou postavou, zpřístupní se pět prken. Dohrajte „Street Tour" se všemi čtyřmi a prkna se zpřístupní všechna.

STREET SK8ER 2

Náhradní kostýmy
Držte L1, L2, R1 nebo R2 a vyberte „Skate"
Cheaty se zadávají na obrazovce s nápisem „Press Start Button"
Všechny tratě
←, →, ←, →, ○, ○, R1, □
Všechna prkna
Všechny postavy
←, ←, →, ○, L2, □, →, L2
Dovednostní level a atributy na maximu
L1, □, ←, ←, L2, ←, R1, ←
Prohlédnutí FMV sekvencí
L2, L2, L1, L2, L1, L1, R1, L1

STUART LITTLE 2

Odemčení všech úrovní
L2,←,→,L1,R1, ↑, ↓,L2
99 životů
↓, ↑,□,○,L2,L2,L1,R1
Nesmrtelnost zap/vyp
L2,□,L1,○,R2,□,L1,○
Nekonečná munice zap/vyp
□,L1,R1, ↑,○,L2,R2, ↓

SYDNEY 2000

Schopnosti na 100%
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ←

SYPHON FILTER

Výběr mise
Přerušte hru, vstupte do „Options", označte „SELECT mission" a současně stiskněte L1 + L2 + R1 + R2 + □+ ○+ ⊗.
Všechny zbraně s neomezenou municí
Přerušte hru, označte „Weapons" a současně stiskněte SELECT + L1 + L2 + R2 + ○ + ⊗.
Super obtížnost
V hlavní obrazovce stiskněte současně L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ⊗.
Slabí nepřátelé
Přerušte hru, označte „Map" a podržte → + L1 + R1 + R2 + ○ + ⊗.

SYPHON FILTER 2

Těžký mód
Na hlavní obrazovce označte New Game (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
↑ + SELECT + L1 + L2 + □ + ○ + ⊗.

Výběr úrovně
Pauzněte hru, označte volbu MAP (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka → + L2 + R2 + ○ + □ + ⊗. Na obrazovce voleb nyní naleznete položku „Cheats".

Smrt jednou ranou
Pauzněte hru, označte volbu Weaponry (nepotvrzujte!) a podržte tlačítka
SELECT + L2 + ○ + □ + ⊗.
Na obrazovce voleb nyní naleznete položku cheats.

Prohlížení FMV sekvencí
Zapauzujte hru, označte volbu BRIEFING a současně stiskněte ← + L1 + R2 + ○ + ⊗. V OPTIONS se nyní objeví položka cheats.

T

TEAM BUDDIES

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, ⊗, ⊗.

Přeskočení světa
Na informačním panelu v rotundě podržte L1 + L2 + R2 a stiskněte R1

Stejně vypadající budovy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, ○, ○

Velké nohy
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, □, □, ⊗

Velké zbraně
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ○, ○, △

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, △, □, ○

Odemčení všech úrovní a světů
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ○, □, □

Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, △, ⊗
Doplnění energie celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, △, ○, ⊗
Doplnění munice celému týmu
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ○, △, △
První speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ○, ⊗
Druhá speciální zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, △
Super zbraň
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, □, □
Raketové boty
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, □, □, △
Jetpack
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte □, □, △, △
Silnější balíčky
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ⊗, ○
Nezničitelná základna
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗
Rychlejší výroba zbraní
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ⊗, ⊗
Rychlejší výroba panáčků
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, ○, ⊗, ○
Přátelská zvířata
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ○, □, □, ○

TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Uzdravení
Zapauzujte hru a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.
Maximální nosnost 99 předmětů
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ↓.
Zvýšení počtu předmětů o 1 kus
V obrazovce výběru předmětů podržte R2 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →.
1 kus od každého předmětu
V obrazovce výběru předmětů podržte L1 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, ←.

Všechny mise
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte L1 a stiskněte □, □, △, △, →, →, ↑, →

Výběr rozmístění nepřátel
Na obrazovce, kde si vybíráte misi, podržte L1 □, □, △, △, →, →, ↑, →.

TENCHU 2

Doplnění energie na maximum
Zapauzujte hru a podržte ○ a stiskněte ←, →, ↑, ↓.

Zobrazení mapy úrovně
Při hře podržte SELECT + L1 (zobrazí se mapa) a stiskněte 5x ○.

Zpřístupnění všech věcí
V obrazovce výběru předmětu stiskněte L1, L2, R1, R2. Potom podržte SELECT a stiskněte
→, ←, ○, □, ↓, ↑, ↑.

Zpřístupnění všech misí v Mission Editor
V obrazovce Custom Mission podržte R2 + ○ a stiskněte ↑, ↓, ↓, →, ←, ←.

Zpřístupnění všech úrovní
Označte neodemknutou misi (označena -). Podržte □ a stiskněte →, ←, ↓. Pusťte □ a podržte ○. Stiskněte ←, →, ↑. S ○ podržte □ (nepouštět ○) a stiskněte ↑, ↓.

Hraní za Tatsumaru
Dohrajte hru za Ayame a Rikimaru

TEST DRIVE 5

Všechna auta
Vytvořte rekord trati a podepište se jako „NOLIFE"
Všechny módy
Jako password napište „VRSIX"
Všechny tratě
Jako password napište „NUTS"Bonusové
FMV sekvence
Jako password napište „AUXYRAY"
Bonusová auta
Jako password napište „SPUNK"
Původní trať Silverstone
Jako password napište QUALITY
Mód s policisty
Jako password napište VRSIX
Čtvrtmílová trať tahačů.
Jako password napište FIESTA
Super Arcade mód
Jako svoje jméno v Time Trial módu napište „SPURT"

TEST DRIVE 6

□6,000,000
Napište „AKJGQ" namísto jména.
Všechna auta
Napište „DFGY" namísto jména.
Všichni soupeři
Napište „OPIOP" namísto jména.
Všechny tratě
Napište „ERDRTH" nebo „ERERTH" namísto jména.
Všechny „Quick Race" tratě
Napište „CVCVBM" namísto jména.
Vypnuté checkpointy
Napište „FFOEMIT" namísto jména.
Zapnuté checkpointy
Napište „NOEMIT" namísto jména.
Jízda bez soupeřů
Napište „OPOIOP" namísto jména.

THE FIFTH ELEMENT

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte
L1, L2, R2, R1, SELECT.

THE ITALIAN JOB

Cheatový mód
V hlavním menu stiskněte △, △, ○, △, ○, △, □, △, □, △
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Odemknutí všech misí v „Italian Job"
Odemknutí všech checkpointů
Odemknutí všech ničitelů
△, □, □, △, □, □, △, ○, ○, ○
Odemknutí všech tras ve volném ježdění
□, △, □, ○, ○, ○, △, ○
Odemknutí všech závodů v challenge
□, □, △, ○, ○, □, △, ○

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK

99 životů a všechny DNA
Zadejte některé z následujících hesel do položky Password
Compy -
⊗,⊗,○,△,□,□,⊗,□,○,□,△,□
Lovec -
□,□,△,○,⊗,□,□,□,□,⊗,○,△
Raptor -
⊗,⊗,○,△,□,⊗,□,⊗,□,□,△,○
△-Rex -
⊗,⊗,○,△,□,□,□,⊗,△,□,△,□
Prey -
□,□,△,○,⊗,⊗,□,□,△,△,⊗,○,△
Výběr postav
Lovec -
□,⊗,○,△,⊗,○,□,△,□,⊗,○,⊗
Prey -
△,⊗,△,⊗,○,⊗,□,△,△,□,○,⊗
Raptor -
□,⊗,○,△,⊗,○,□,△,⊗,□,○,⊗
△
Rex -
△,□,○,□,⊗,△,△,○,□,△,△,⊗

Prohlížení FMV sekvencí
Jako Password zadejte
□, ⊗, ○, △, △, ⊗, □, ○, △, ○, ⊗, □. Zprávy o chybném hesle si nevšímejte a zadejte ho ještě dvakrát, teprve pak se zpřístupní další položka v hlavním menu.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Golden Gun mód
Dokončete celou hru.
Nesmrtelnost
Dokončete úroveň Meltdown s nejlepším časem.
Všechny zbraně
Dokončete úroveň Turncoat s nejlepším časem.
Neomezená munice
Dokončete úroveň Fallen Angel s nejlepším hodnocením.
Silnější zbraně
Dokončete úroveň Flashpoint s nejlepším hodnocením.
Silnější nepřátelé
Dokončete úroveň Russian Roulette s nejlepším časem.
Neviditelný Bond
Dokončete úroveň Villa s nejlepším hodnocením.

THEME PARK WORLD

Zapomenutí půjčky
V parku stiskněte osmkrát [←, ↓, ⊗, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Zlaté vstupenky
V parku stiskněte čtyřikrát [↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

Super cheat
V parku stiskněte osmkrát [↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ↓, ↓], START. Při správném zadání uslyšíte zvuk.

THIS IS FOOTBALL

Následující cheaty se vkládají v hlavním menu. Po napsání cheatu spusťte exhibiční zápas, vyberte si tým, zvolte strategii a spusťte hru. Pokud jste cheaty vložili správně, uslyšíte tupý zvukový efekt.
Malí hráči- □, R1, →, R2, L1.
Malé hlavy- R2, ↓, R2, L1, ○.
Velké hlavy- △, △, R2, R1, L1.
Hlava jako míč- ←, L1, L1, L1, R2.
Překvapení- ↓, R1, R2, R2, △.
Hráči v teplákových soupravách- ○, R2, ←, R2, △.
70. léta- L1, R1, L2, ○, L1.
Černobílé obrázky- ↑, R1, L2, R1, R2.

THIS IS FOOTBALL 2

Hráči bez dresů
V hlavním menu stiskněte
R2, R1, L1, R1, □
Branky vytyčené oblečením
V hlavním menu stiskněte
□, △, ○, L1, L1
Malí (rychlí) hráči
V hlavním menu stiskněte
L2, R1, L2, ○, ○

TINY TANK

Obrazovka cheatů
Podržte současně
L1 + L2 + R1 + R2 + → + ○ + △ + □
stiskněte ⊗ v menu „Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

TOCA: TOURING CAR

Požadované cheaty vepište do oddílu pro jméno hráče.
Znemožnění detekce kolizí- CMNOHITS
Sopečná trasa- CMDISCO
Odemknutí všech tratí- JHAMMO
Zamknutí všech tratí- CMLOCK
Pohled z helikoptéry- CMCOPTER
Karikaturní pozadí- CMTOON
Pozadí s hvězdným nebem- CMSTARS

Prémiová auta- CMGARAGE
Střílení do ostatních aut- TANK
Motokárový režim- CMCHUN
Agresivní auta- CMMAYHEM
Nízká gravitace- CMLOGRAV
Déšť v opačném směru- CMRAINUP
Rychlý režim- XBOOSTME
Pohled z filmové kamery- CMFOLLOW
Pohled typu Micro Machines- CMMICRO
Pohled hlavou dolů- CMUPSIDE

TOCA 2

Všechna auta
Jako svoje jméno napište MECHANIC
Všechny tratě
Jako svoje jméno napište BIGLEY
Bonusové tratě
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Mód Micro Machines
Jako svoje jméno napište MINICARS
Menší výdrž vozidel
Jako svoje jméno napište DUBBED
Kolize jako v pinballu
Jako svoje jméno napište BCASTLE
Dlouhé tratě
Jako svoje jméno napište LONGLONG
Vypnutí diskvalifikace
Jako svoje jméno napište PUNCHY
Speciální volby v Challenge módu
Jako svoje jméno napište BANGBANG
Turbo mód
Jako svoje jméno napište FASTBOY
Tratě s většími kopci
Jako svoje jméno napište ELASTIC
Okruh Oulton Park
Jako svoje jméno napište DINKYBIT
Ford Mondeo
Jako svoje jméno napište CMFORD
Nízká gravitace
Jako svoje jméno napište LUNAR
Rozmazané pozadí
Jako svoje jméno napište TRIPPY
Neviditelná auta
Jako svoje jméno napište JUSTFEET
Bonusová trať
Jako svoje jméno napište TECHLOCK
Vypolstrované bariéry
Jako svoje jméno napište PADDED
Zpřístupnění všech obtížností
Jako svoje jméno napište CMDIFF

TOCA WORLD TOURING CARS

Všechna auta
Jako kód zadejte „Fleeting"
Všechny tratě
Jako kód zadejte „Magic23"
Větší síla
Jako kód zadejte „GRUNTSOME".
Tlačítko turbo
Jako kód zadejte „GLYCERINE", tlačítkem ⓛ1 pak aktivujete turbo.
Nezničitelné auto
Jako kód zadejte „MADCAB".
Chromovaná auta
Jako kód zadejte „T2".
Nízká gravitace
Jako kód zadejte „EUROPA".
Zrcadlové tratě
Jako kód zadejte „WEFLIPPED".
Obrácené tratě
Jako kód zadejte „REARFEAR".
Rozmazané vidění
Jako kód zadejte „ETHANOL".
Dvojitá váha
Jako kód zadejte „TWINPEAKS".
Explodující obrubníky
Jako kód zadejte „KERBCRAWL".

TOMB RAIDER

Všechny zbraně a dobití munice
V inventáři stiskněte
ⓛ1, Ⓐ, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2, Ⓞ, ⓛ1.
Přeskočení úrovně
V inventáři stiskněte
ⓡ2, ⓡ2, Ⓐ, ⓛ1, ⓛ1, Ⓞ, ⓡ2, ⓡ2

TOMB RAIDER II

Přeskočení úrovně
Držte ⓛ1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte ⓛ1, otočte se třikrát o 360°, skočte dopředu s otočením o 180° ve vzduchu.
Všechny zbraně
Držte ⓛ1 a udělejte krok ←, →, ←, ↓, ↑. Pusťte ⓛ1, otočte se třikrát o 360° a skočte dozadu s otočením o 180° ve vzduchu.

TOMB RAIDER III

Všechny klíče a tajemství
Při hře stiskněte ⓡ2 5x, ⓡ2, ⓡ2 3x, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2, ⓡ2.

Krystaly, lékárničky a všechny zbraně
Při hře stiskněte ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2 4x, ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2 2x, ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2.

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2 2x, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2 4x, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2 4x, ⓡ2.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Při zadávání cheatů je nutné být otočen přesně na sever.
Přeskočení úrovně
V inventáři označte „LOAD", stiskněte ⓛ1 + ⓛ1 + ⓡ2 + ⓡ2 + Ⓐ a nakonec ↑.
Všechny zbraně
V inventáři označte „SMALL MEDIPACK", stiskněte ⓛ1 + ⓛ1 + ⓡ2 + ⓡ2 + Ⓐ a nakonec ↑.
Všechny artefakty
V inventáři označte „LARGE MEDIPACK", stiskněte ⓛ1 + ⓛ1 + ⓡ2 + ⓡ2 + Ⓐ a nakonec ↓.

TOMB RAIDER: CHRONICLES

Všechny artefakty
V invertáři označte ukazatel času a podržte ⓛ1 + ⓡ2 + ⓛ1 + ⓡ2 + ↑. Aktivováním cheatu se zpřístupní speciální položka v hlavním menu.
Neomezené lékárny a munice
V invertáři označte ukazatel času a podržte ⓛ1 + ⓡ2 + ⓛ1 + ⓡ2 + ↓.

TOMORROW NEVER DIES

Dokončení mise
Zapauzujte hru a stiskněte
SELECT, SELECT, Ⓞ, Ⓞ, SELECT, Ⓞ.
Volba úrovně
V menu výběru mise natukejte
SELECT, SELECT, Ⓞ, Ⓞ, ⓛ1, ⓛ1, Ⓞ, ⓛ1, ⓛ1.
50 lékařských balíčků a všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, Ⓞ, Ⓞ, ⓛ1, ⓛ1 , ⓛ1, ⓛ1.
Ladicí mód
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, Ⓞ, Ⓞ, ⓡ2, ⓡ2, ⓡ2. Pro jeho vypnutí zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ⓄⓄ, →2x, ←2x, →2x.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte 2x SELECT, 2x ⓄⓄ, Ⓐ, SELECT.
Žádné zdi
Zapauzujte hru a stiskněte SELECT, SELECT, Ⓞ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ. Pro deaktivaci opakujte stejný postup.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Cheaty zadávejte během zapauzované hry a držení ⓛ1
Všechny arény
Ⓐ, →, ↑, Ⓡ, Ⓐ, ←, ↑, Ⓡ, Ⓐ.
Statistiky na 13
Ⓧ, Ⓡ, Ⓡ, Ⓐ, ↑, ↓.
Velké hlavy
Ⓡ, Ⓞ, ↑, ←, ←.
Neomezeně speciálních bodů
Ⓧ, Ⓐ, Ⓞ, ↓, ↑, →.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skejťáci týmu Neversoft
V hlavním menu podržte ⓛ1 a stiskněte ↑, Ⓡ, Ⓡ, Ⓐ, →, ↑, Ⓞ. Po správném zadání uslyšíte zvuk točících se koleček. Pak vložte v menu vytvoření hráče některé ze jmen programátorů Neversoftu, které najdete na zadní straně manuálu.
Cheat mód
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓡ, Ⓐ, ↑, ↓, ←, ↑, Ⓡ, Ⓐ, Ⓧ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, Ⓞ. Po správném zadání se obrazovka zatřese. Pak vyberte volbu „End Run".
Plný pruh Special
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓧ, Ⓐ, Ⓞ(2x), ↑, ←, Ⓐ, Ⓡ.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Statistiky na maximu
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓧ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓡ, Ⓐ, ↑, ↓.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Zrychlená hra
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte ↓, Ⓡ, Ⓐ, →, ↑, Ⓞ, ↓, Ⓡ, Ⓐ, →, ↑, Ⓞ. Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Krev
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte →, ↑, Ⓡ, Ⓐ.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓡ, Ⓞ, ↑, ←, ←, Ⓡ, →, ↑, ←.
Po správném zadání se obrazovka zatřese.
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓧ 4x, ←, Ⓧ 4x, ←, Ⓧ 4x, ←
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓧ 4x, Ⓡ, Ⓧ 4x, Ⓡ, Ⓧ 4x, Ⓡ. Po správném zadání se obrazovka zatřese.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Vždy přístupné speciály
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓐ, →, ↑, Ⓡ, Ⓐ, →, ↑, Ⓡ, Ⓐ
Turbo
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte ←, ↑, Ⓡ, Ⓐ
Body navíc
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte Ⓡ, Ⓞ, →, Ⓡ, Ⓞ, →, Ⓡ, Ⓞ, →
Hubeňouři
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte 4x Ⓧ, 4x Ⓡ, 4x Ⓧ, 4x Ⓡ, 4x Ⓧ, Ⓡ
Tlusťoši
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte 4x Ⓧ, 4x ←, 4x Ⓧ, 4x ←, 4x Ⓧ, 4x ←
Velké hlavy
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 a stiskněte ↑, Ⓞ, ↓

TWISTED METAL 4

Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte ↓, ←, ⓛ1, ←, →.
Neomezeně speciálů
Jako heslo zadejte ⓛ1, ↓, Ⓐ, ↑.
Silnější speciály
Jako heslo zadejte ↑, START, Ⓞ, ⓛ1, ←.
Rychlejší střelba
Jako heslo zadejte ⓛ1, ⓛ1, ↓, START, ↓.
Rychlejší regenerace života
Jako heslo zadejte , ⓛ1, ↓, Ⓐ, ↑.
Počítač si nedoplňuje životy
Jako heslo zadejte ⓛ1, ←, →, Ⓞ, →.
Počítač útočí pouze na lidi
Jako heslo zadejte →, Ⓐ, →, ⓛ1.
Všechny dárečky jsou rakety
Jako heslo zadejte ↓, ↓, Ⓞ, ⓛ1, ←.
Všechny dárečky jsou naváděné rakety
Jako heslo zadejte ⓛ1, →, ←, ⓛ1, ↑.
Všechny dárečky jsou napalmy
Jako heslo zadejte →, ←, ⓛ1, →, Ⓞ.
Všechny dárečky jsou časované bomby
Jako heslo zadejte ↑, →, ↓, ⓛ1, Ⓐ.
Hra bez dárečků
Jako heslo zadejte Ⓞ, START, ←, ⓛ1, START.
Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte , ↓, Ⓐ, Ⓞ, Ⓐ.
Tournament a Deathmatch mód bez lékáren
Jako heslo zadejte ↓, ⓛ1, ↓, START, Ⓞ.

V

V-RALLY

Aktivace cheatů
Na obrazovce s logem Infogrames (duhový pásovec) rychle stiskněte
↑, ↓, Ⓐ, Ⓞ, ↑, ↓, Ⓐ +Ⓞ.
Při správném zadání se vypíše „Lock Off"
Všechny cheaty
Aktivujte cheaty a stiskněte
← + ⓛ1 + ⓡ2 + ⓛ1 + ⓡ2

V-RALLY 2

Zpřístupnění všeho
V menu OPTIONS vstupte do „Game Progression" a namačkejte ⓛ1, ⓛ1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Ⓧ, Ⓧ + SELECT. Nyní si Ⓧ zaktivujte políčka.

VIGILANTE 8

Následující hesla pište do kolonky „Password" v options
Všechny nebonusové postavy:
GANGS_ALL_HERE
Vetřelec:
INVITE_VISITOR
Tajné úrovně:
SECRET_LOCALES
Všechny cheaty vypsané výše:
GIMME_DA_WORKS
Bonusové postavy a úrovně:
WMNNWLHTSCUCLH
Velká kola:
MONSTER_WHEELS
Silnější řízené rakety:
DEADLY_MISSILE
Snížená gravitace:
REDUCE_GRAVITY
Hra bez protivníků:
GO_SIGHTSEEING
Nesmrtelnost:
I_WILL_NOT_DIE
Prohlédnutí FMV sekvencí:
SEE_ALL_MOVIES.
Dvě stejná vozidla ve VS módu:
SAME_CHARACTER
Super obtížnst:
HARDEST_OF_ALL
Zpomalení:
SLOW_MOTION_ON

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Chcete-li mít přístup i do úrovní prvního dílu, pauzněte hru a vyměňte disk za CD prvního dílu Vigilante 8. Objeví se zpráva „V8 levels enabled". Vložte zpět disk druhého dílu, opusťte rozehranou hru a budete moci hrát i v původních úrovních.
Najeďte na „Game Status" v Options obrazovce, stiskněte dohromady ⓛ1 a Ⓡ a zadejte následující kódy:
Super rakety- BLAST_FIRE
Těžší auta- GO_RAMMING
Velká kola- GO_MONSTER
Zpomalený mód- GO_SLOW_MO
Arcade mód bez protivníků- HOME_ALONE
Prohlédnutí závěrečného videa- LONG_MOVIE
Vypnutí gravitace- NO_GRAVITY
Rychlá akce- QUICK_PLAY
Nesmrtelnost- ELBICNIVNI
Všechna auta- LLA_KCOLNU
Maximální vylepšení aut- LLA_DORTOH
Rychlá střelba- RAPID_FIRE
Rychlejší auta- MORE_SPEED
Lehčí auta- HI_CEILING
Nalákání nepřátel- UNDER_FIRE
Vysoké zavěšení- JACK_IT_UP
Velká kola- GO_MONSTER
Vypnutí létacího Power-up- DRIVE_ONLY
Stejná auta v multiplayeru- MIXED_CARS
Vypnutí všech kódů- NO_CODE

VR POWERBOAT RACING

Velké hlavy
Jako jméno napište DEFORM.
Šampion
Jako jméno napište CUP.
Bonusové lodě
Jako jméno napište PLA.
Minnow-class
Jako jméno napište MIN.
Pike-class
Jako jméno napište IKE.
Barracuda-class
Jako jméno napište CUD.
Slalom
Jako jméno napište L.R.
Minový level
Jako jméno napište U.G.
Rychlé lodě
Jako jméno napište ZOOOOOM nebo SPEEEED.
Malé lodě
Jako jméno napište COMPACT.
Protáhlé lodě
Jako jméno napište LONGONE.
Větší motory
Jako jméno napište LARGE.
Automatické sbírání turba
Jako jméno napište HELP.ME.

W

WARZONE 2100

Na ovladači ve druhém portu stiskněte START a zapněte konzoli. Držte START, dokud se hra nenahraje a pak stiskněte ⓛ1, ⓛ1, ⓡ2, ⓛ1, SELECT, START.
Tlačítka na druhém ovladači získají tyto funkce
SELECT - skok do další mise
Ⓐ - nesmrtelnost
Ⓞ - nekonečné zdroje energie
Ⓧ - zpřístupnění všech předmětů
ⓛ1 - přidá budovy
ⓡ2 - přidá jednotky
↑ - silnější super jednotky
→ - silnější normální jednotky
↓ - dokončení výzkumu

WCW MAYHEM

Všichni zápasníci
Zadejte „PLYHDNGYS" jako Pay-Per-View password.
Alternativní zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password.
Aréna TNT Nitro
Zadejte „PLYNTRCLSC" jako Pay-Per-View password a můžete si vybrat arénu „Nitro".
Stejní zápasníci
Vložte „DPLGNGRS" jako Pay-Per-View password.
(Cheat funguje pouze v režimech pro dva hráče.)
Maskovaný Rey Mysterio Jr.
Zadejte „MSKDLTLRY" jako Pay-Per-View password.
Tlustí zápasníci
Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password. Cheat odemkne obézní verze Billy Kidmana, Alexe Wrighta, Steve Raye a Kida Wratha.
Výběr kulisy
Zadejte „CBCKRMS" jako Pay-Per-View password. V obrazovce Match Setup navolte „Match Options" a vyberte si, kde budete bojovat.
Superzápasníci
Zadejte „MKSPRCWS" jako Pay-Per-View password. Vytvoření bojovníci budou mít vlastnosti na maximu.

WIP3OUT

Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče v „Options" položce „Game Setup".
Přístup ke všem tratím- WIZZPIG
Přístup k „Phantom" třídě hry- AVINIT
Přístup ke všem týmům- JAZZNAZ
Žádné srážky- NOWHEELS
Nekonečně štítů- GEORDIE
Nekonečný Hyperthrust- MOONFACE
Nekonečné zbraně- DEPUTY

WIPEOUT

Bonusová trať
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte ⓛ1 + ⓛ1 + → + Ⓡ + Ⓞ + START
Bonusová loď
V hlavním menu označte „One Player" a stiskněte ⓡ2 + ⓡ2 + ← + SELECT + START

WIPEOUT 2097

Bonusové týmy
Na ovladači podržte ⓛ1 + ⓡ2 + START + SELECT, zapněte konzoli a počkejte, dokud se hra nenačte
Challenge mód
V options zadejte některý z kódů:
Ⓡ, Ⓞ, Ⓡ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓡ, Ⓡ, Ⓡ, Ⓐ, Ⓧ, Ⓡ
Ⓡ, Ⓞ, Ⓡ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓧ, Ⓡ, Ⓧ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓧ, Ⓞ, Ⓞ
Všechny tratě
V hlavním menu podržte ⓛ1 + ⓛ1 + SELECT a stiskněte Ⓡ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓡ
Nezničitelnost
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 + ⓛ1 + SELECT a stiskněte Ⓐ, Ⓧ, Ⓡ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓧ, Ⓡ, Ⓞ
Nekonečný čas
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 + ⓛ1 + SELECT a stiskněte Ⓐ, Ⓡ, Ⓞ, Ⓧ, Ⓐ, Ⓡ, Ⓞ, Ⓧ.
Nekonečná munice
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 + ⓛ1 + SELECT a stiskněte Ⓧ, Ⓧ, Ⓡ, Ⓡ, Ⓞ, Ⓞ, Ⓐ.
Kulomety
Zapauzujte hru, podržte ⓛ1 + ⓛ1 + SELECT a stiskněte Ⓡ, Ⓞ, Ⓧ, Ⓡ, Ⓞ, Ⓧ, Ⓐ.
Tým Piranha
V hlavním menu podržte ⓛ1 + ⓛ1 + SELECT a stiskněte Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓧ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓡ.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Všechny zbraně a bonusy
V hlavním menu stiskněte
←, →, ⓛ1, ⓛ1, Ⓞ, Ⓡ, ⓡ2, ⓡ2
Všechny mise
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, ←, →, Ⓧ, Ⓐ, Ⓞ, Ⓡ
Všechny lokace v Patrol módu
V hlavním menu stiskněte
↓, ↑, ⓡ2, ⓛ1, Ⓧ, Ⓐ, Ⓡ, ⓛ1

X

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Odemknutí všeho
V hlavním menu stiskněte
SELECT, ↑, ⓡ2, ⓛ1, ⓛ1, ⓡ2.
Při správném zadání uslyšíte zvuk.
Pro zrušení stiskněte současně SELECT + START.

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

Cheatový mód
V hlavní obrazovce stiskněte SELECT, ↓, ⓡ2, ⓛ1, ⓛ1, ⓡ2. Zpřístupní se vám všechny módy, postavy a FMV sekvence.

XENA: WARIOR PRINCESS

Volba úrovně
Označte „New Game" a stiskněte
Ⓐ, Ⓡ, Ⓞ, Ⓐ, Ⓡ, ↑, ↑, ↑.

Tyto cheaty se zadávají v hlavním menu.
Plné štíty a útok
Ⓐ, Ⓡ, Ⓐ, Ⓡ, Ⓡ, ↑, ↑, ↑.

Nesmrtelnost
↑, ↑, ↑, Ⓞ, Ⓡ, ↑, →, ←.

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 300 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.

Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.

Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

2002 FIFA WORLD CUP

Zpřístupnění tajných týmů
Všechny bonusové týmy lze vybrat pouze v přátelském zápase a nelze před zápasem nijak měnit jejich soupisky a nastavení.

Tým afrického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Afriky.

Tým amerického kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z týmů Jižní, Střední nebo Severní Ameriky.

Tým asijského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým z asijských týmů.

Tým evropského kontinentu - vyhrajte World Cup s některým týmem Evropy.

Tým světa - odemkněte všechny výše popsané týmy.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, ⊡, R1, ◎, R1, L1, ◎, L2, ⊡, R2, R1

25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte L2, ⊡, R1, L1, ◎, L2, ⊡, R2, ⊡, R1

Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ⊡, ◎. Hra se zpomalí o 50%.

Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ⊡, ⊡.

Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, R2, ◎, ◎.

Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)

Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY

Perfektní grindy - BIGUPYASELF

Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP

Nikdy neumřete - KHUFU

Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA

Všechny klíče - SKELETON

Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑

Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →

Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI

Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA

Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+⊗.

Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.

Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.

Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.

Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.

Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.

Nesmrtelnost
START, ⊡, ◎, △+⊗, ⊡, ◎, START.

Otevření všech úrovní
START, ⊡, ◎, △+⊡, ⊡, ◎, START.

AQUA AQUA

Mesozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.

Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.

Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.

Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte L2 + R2 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, ⊡, ◎, ⊗
3. △, ◎, ↓, ←, ⊡, ⊡, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ◎, ⊡, ⊡, △
5. ↓, ↓, ◎, ⊡, ◎, ⊡, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ◎, △
7. ←, ⊡, →, ↓, ◎, ⊗, ⊗, →
8. △, →, ⊡, ⊡, ◎, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, ⊡, ←, →, ◎, ←, ←
10. △, ↑, ◎, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ↓
11. ◎, ◎, ↑, ←, →, ⊗, △, ⊡
12. →, ↑, ⊗, →, ◎, ⊡, △, ◎
13. ←, ←, △, ◎, ⊗, ⊗, ↓, →
14. ⊡, →, ◎, ↑, ↓, ⊡, ↓, ⊗
15. ←, →, ◎, ⊗, ⊡, ↓, ↓, ◎
16. △, ◎, ⊗, →, →, ◎, ⊡, ↓
17. ⊡, ↑, ↑, →, ←, ⊡, ↓, ⊗
18. ◎, ⊗, →, △, ⊡, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, ⊡, →, ↑, ◎, ◎
20. ↑, ⊗, ◎, ↑, ←, ⊡, ◎, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊗, △, ⊗, ⊡.

Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊡, △, △.

2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ⊡, ◎, ⊗, △, ⊗.

5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ◎, ⊡, ⊗, △, ⊡.

Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ◎, ⊡, ◎, ⊡, △, △.

Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ⊡, △, ◎, ⊗ Z.

Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, △, ⊡, ⊡, ⊗, ◎.

Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊡, △, △.

Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte ⊡, △, ←, ←, △, ⊡.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY

Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME

Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE

Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM

Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY

Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE

Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ATV OFFROAD FURY

Všechna ATV
Vyberte režim pro-career a podepište se jako CHACHING. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Všechny tratě
Vyberte režim pro-career a podepište se jako WHATEXIT. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

Superobtížnost
Vyberte režim pro-career a podepište se jako ALLOUTAI. Pokud zadáte cheat dobře, tak vás hra přesune zpět do hlavního menu.

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu

Cheat menu
R2, R2, L2, R2, ⊡, ⊡, ◎, ◎
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)

Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, R2

Neomezeně pout
⊡, ◎, ⊡, ◎, L2, R2, R2, L2

Neomezený Batlauncher
◎, ⊡, ◎, ⊡, L1, R1, L2, R2

Neomezeně Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ◎, →, ↓, ⊡.

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, ⊡, △, ⊡, △, ◎, △, ◎.

Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.

Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ⊡, ◎, ↓, ←, ◎, ◎, △.

Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ◎, →, ⊡, ↑, △, ↓, ⊗.

Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ◎, ↑, ↓, ⊡, ◎, ⊗.

Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ⊡, ◎, △, ⊗, ⊡, ◎, △, ⊗.

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ⊗.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala

Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO

Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START

Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+⊡

Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení

Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

NOVÉ CHEATY

NOVÉ PŘÍRŮSTKY
AirBlade
Ape Escape 2
Aqua Aqua
Army Men: RTS
Blade 2
Commandos 2
David Beckham Soccer
Dino Stalker
ESPN NBA 2Night 2002
Giants: Citizen Kabuto
Gravity Games
International Superstar Soccer 2
Kengo: Master Of Bushido
LMA Manager 2002
Men In Black 2: Alien Escape
Moto GP
Motor Mayhem
Prisoner Of War
RedCard Soccer 2003
Super Bust-A-Move
Stuntman

AKTUALIZACE CHEATŮ
Drakan: The Ancient Gates
Medal Of Honor: Frontline
Simpsons: Road Rage
Soldier Of Fortune

Naše cheaty jsou v drtivé většině prověřeny s evropskou PAL verzí. Vlastníte-li jinou verzi, je možné, že nebudou fungovat. Jste-li si jisti, že vlastníte PAL verzi, a cheat vám nefunguje, dejte nám vědět!

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

COMMANDOS 2
Bonusové mise
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX
Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

CRAZY TAXI
Rikša
V obrazovce výběru auta stiskněte 3x L1+R1 a pak L1+ R1+ ↑. Pokud jste zadali cheat správně, uslyšíte potvrzovací zvuk a vaše postava bude šlapat na kole.2
Extra obtížnost
V hlavním menu stiskněte L1 + R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav. Pak stiskněte ⊗ a vyberte si režim hry.
Odstranění šipky
V hlavním menu stiskněte R1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Odstranění označení cíle
V hlavním menu stiskněte L1 + START a držte je až do načtení obrazovky výběru postav.
Režim Another Day
V obrazovce výběru auta podržte R1 a vyberte si jezdce. Změní se rozmístění některých pasažérů.
Změna pohledu
Začněte hrát v režimu Arcade, nebo Original. Na druhém ovladači podržte L1+ R1 a k tomu stiskněte některé z funkčních tlačítek.

D

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2
Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, R2.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, R2.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, R2.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, R2.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, R2.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, R2.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, R2.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, R2.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, R2.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, R2.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, R2.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, R2.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, R2.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, R2.

DAVID BECKHAM SOCCER
Zpřístupnění editoru hráčů
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Střelte více jak 5 gólů ve „Free Play" a v nastavení hry se objeví editor hráčů.

Tým Manchester Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Free Kicks" a získáte tým Manchester Eleven do skupiny Beckhamových týmů

Světový tým All-Stars
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Passing" a získáte tým hvězd do skupiny Beckhamových týmů.

Tým England Eleven
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Skórujte více jak 20krát v „Target Crossing" a získáte tým England Eleven do skupiny Beckhamových týmů.

Legendární zápasy
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Získejte hodnocení více jak 15ti bodů v „Target Shooting". V arkádě vyberte „Classic Match" a získáte přístup k legendárním utkáním.

Bonusové stadiony
V módu Train With Beckham vyberte Professional Player Certificate. Dokončete „Panel Bash" do 10 vteřin. V nastavení hry přátelských zápasů budete mít přístup do Aztécké arény a skákacího hradu

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEUS EX
God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte R2, R2, L1, L1, START, START, START.

DINO STALKER
Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám speciální menu a přehrávač filmů.
Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES
Všechna kouzla
Při hře podržte L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ◎, →, R2, ←.
Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte R2, △, ◎, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte △, ↓, ◎, ←, R2, →, ⊗, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+L2+R2+R1 a stiskněte ◎, R2, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIVEN
Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE
V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DYNASTY WARRIORS 2
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu.
Postavy Wu - R2, R2, L2, L2, R1, L1, R2, R2
Postavy Shu - R2, R2, R1, R1, L2, L2, R2, R2
Výběr stran - držte △ a stiskněte R1, L1, L2, L2, R1, L1, L2, L2
Editor úvodní sekvence - L2, L2, L2, L2, L2, R1, L1
Zpřístupnění všech skrytých postav
R2, R1, R2, L2, R2, L2, R2, R1.

E

EA CRICKET 2002
Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte L2, ◎, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte R2, R2, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, **Plavání se skupinkou**
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ESPN NBA 2NIGHT 2002
Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.
Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.
Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN
Nekonečné životy
⊗, R2, △, ⊗, ◎
Super střely
◎, △, △, R2, ⊗
Rychlá střelba
R2, △, ⊗, △, ◎
Zaměřovač
◎, ◎, ⊗, △, R2
Sniper mód
R2, ◎, ⊗, △, ◎

EXTERMINATION
Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.
Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3
Nekonečně turbo
V hlavním menu stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Nekonečně munice
Přerušte hru a stiskněte L2, R2, L1, R1, R2 + L2 a R1 + R2.
Nekonečně brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + L2, R1 + L1 a R2 + L2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1 a potom R1 + L1 + L2 + R2.

F

F1 2001
Galerie
Vyhrajte světový šampionát na všechny čtyři obtížnosti.

FANTAVISION
Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001
EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ◎ a stiskněte START.

FREQUENCY
Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓. Potom při hře namačkejte →, ←, ←, →, ↑.

G

GAUNTLET: DARK LEGACY
Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
000000 - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑ .
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice

Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, L1, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte L2, R2, L1, R1, L2, R2, △, □, ○, △, L2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, R1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, R1, R2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, R1, △, ⊗, L2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAVITY GAMES

Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.
Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.
Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.
Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.
Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.
Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.
Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.
Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.
Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.
Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.
Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.
Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.
Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.
Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.
Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.
Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.
Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.
Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.
Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.
Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.
Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.
Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.
Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.
Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE

Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X

Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ⊗.
Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.
Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poražte Dizzyho
Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE

Nesmrtelnost
Stiskněte
←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗
Neomezená munice
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○
Zpomalení
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △
Neviditelnost
←, □, →, ○, ←, □, →, ○
Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △
Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

I

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER

Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Nesmrtelnost
Podržte L1 + L2 a stiskněte ↑, ↓, ○(2), ↓(3), ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + L2 + R1 a stiskněte ○(2), R2, ○, L1, □(2), ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○
Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

K

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Hra za studenta
Při výběru postavy podržte R1 + R2 + L1 + L2.
Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.
Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + L2 a stisknutím ⊗.

KESSEN

Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KNOCKOUT KINGS 2001

Bonusové postavy
Následující kódy zadávejte na místo jména
Ashy Knucks - MECCA
Barry Sanders - MRBARRY
Bernardo Osuna - OSUNA
Chuck Zito- ZITO
Charles Hatcher - HATCHER
David Bostice - BOSTICE
David Defiagbon - DEFIAGBN
David DeMartini - DEMART
Jason Giambi - JGIAMBI
Joe Mesi - BAILEY
John Botti - JBOTTI
Junior Seau - JRSEAU
Muhammad Ali - SBATISTE
Owen Nolan - OWNOLAN
Ray Austin - AUSTIN
Steve Francis - STEVEF
Trevor Nelson - NELSON

L

LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu
←, △, →, △, ↓, ○, ⊗

Fire Reaver
Přerušte hru, podržte R1 a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING

Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

LMA MANAGER 2002

Peníze
Jako jméno napište MINTED.
Automatický výběr taktiky
Jako jméno napište NO BRAINER.
90% schopnosti
Jako jméno napište AWESOME.
Rychlejší běh
Jako jméno napište HYPERACTIVE.
Agresivní hráči
Jako jméno napište WHO WANTS SOME.
Vyhrání všech zápasů
Jako jméno napište RUN OF FORM.
Dostupní všichni hráči
Jako jméno napište FANTASY.
Rychlá stavba stadionu
Jako jméno napište QUICK DRY.
Rychlé uzdravování
Jako jméno napište HEALING HANDS.
Slepý rozhodčí
Jako jméno napište MUST BE BLIND.
Slunečné počasí
Jako jméno napište SUN BURN.
Deštivé počasí
Jako jméno napište UMBRELLA.

M

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, △, ○, ⊗, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, △, ○, ⊗, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R2, △, □, ⊗, ○
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte L2 a R2 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte L2 a R2 a stiskněte ○, ⊗, ○, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stiskněte a podržte R1 pro zazoomování. Snake ji políbí!
Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabíjíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód

Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neubližíí
Habrdashr - pánové v klobouccíc
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, ○, R1, △, L2, SELECT, R2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ○, L2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT.h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press ". Hra pak nejde ukládat
Nesmrtelnost
→, ⊗, R1, △, ↑, L2, ⊗, ←, L1, ○, ⊗, R2
Všechny zbraně
↑, ↓, ⊗, □, R1, △, △, ←, ○, L1, L1, →
Výběr úrovně
R2, △, ←, ○, □, L2, ←, ↑, ⊗, ↓, L2, □
Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R2, ←, ↓, □, □
Plné Homingy
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
Plný paprsek
←, ○, △, →, L1, □, ←, R1, R1, △
Zaplněná oblast
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, □, L2, ←, R2
Hra bez power-upů
↓, ↑, ⊗, □, ↓, ↑, ⊗, □, L1, L2, □, ○
Boss mód
R1, △, ↓, ↓, ⊗, L2, ←, □, →, △, R2, L1
Tréninkové mise
□, ↑, L2, ←, △, ⊗, R2, ○, →, R1, □, ○
Data agentů
↑, ↓, ○, R2, ←, L2, →, ⊗, R2, □, ↑, R1
Data vetřelců
□, L1, ○, L2, ↓, △, R1, →, ⊗, ←, R2, △

MOTO GP

Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM

Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + R1 + L2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, □.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, □.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte R1 a stiskněte △, □, △, □.

MR MOSQUITO

Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT
Ovládání je následující:
Dopředu - □
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R1, R1, R1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, □, □, R2, R2, R2

N

NBA HOOPZ

Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - □, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - □ x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - □ x3, ⊗ x2, ←

NHL 2001

Super útočník
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Peter Forsberg nebo Jaromir Jagr.
Super obránce
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Sandis Ozolinsh nebo Chris Pronger.
Super brankář
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Patrick Roy, Dominik Hasek nebo Ed Belfour.
Chlápek
Vytvořte hráče a pojmenujte ho jako Bruce Willis. Komentátoři ho budou nazývat „Dude".

O

ONI

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, L2, L1.
Nesmrtelnost
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, R3, ○.
Neomezený Phase Cloak
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L1, R3, L2, L3.
Mód rotačních kulometů
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L1, L3.
Antigravitační rukavice
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, L3, ○, □.
Smrt jednou ranou
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, ○, □.
Výběr postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L2, L2.
Vyhublé postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, L3, R3, □, ○.
Velké postavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, R3, □, ○, L3.
Velké hlavy
Při hře stiskněte SELECT, označte „Help" a stiskněte L2, L1, L2, □, ○, □, START, □, ○, START.

ONIMUSHA: WARLORDS

Bonusový oblek pro Samanosuka
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Samanosuke bude nacpaný v pandím obleč ku, kterému můžete tlačítkem L2 otevírat/zavírat hlavu.
Bonusový oblek pro Kaede
Dokončete hru se všemi Fluority a hodnocením S a uložte si vygenerovanou pozici. Začněte novou hru jako Special a Kaede bude oblečená v dračím oblečku.
FMV sekvence z Onimusha 2
Dokončete hru a uložte si vygenerovanou pozici. V položce New game vyberte „Special Report".
Minihra Oni Spirits
Dokončete hru se všemi 20 Flouríty a uložte si vygenerovanou pozici. Po projití všech 20 pater získáte do nové hry neomezenou munici, Bishamon Sword a další bonusy.
Lehká obtížnost
Začněte novou hru a zemřete do patnácti vteřin. Při obtížnosti Easy nelze získat hodnocení S.
Bishamon Ocarine
Po použití Evil Plate si promluvte s vousáčem zamotaným do látky a nechejte se přenést do světa Dark Realm. V posledním 20. patře najdete v truhle bonusový předmět Bishamon Ocarine
Bishamon Sword
Po porażení Marcelusse v Demon Realm jděte do místnosti s manovou fontánou a u blokovaných dveří použijte Bishamon Ocarine.

OPERATION WINBACK

Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START
Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, L2, R2, L2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START
Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L2, R2, L2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START
Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY

Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

QUAKE 3: REVOLUTION

Přeskočení úrovně
Při hře podržte R1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ⊗, ○, □, △, ⊗

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT

Hudba z SSX
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ⊗, △, L2, □, ○. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ⊗, R3, START, L3, ○, L2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte L2, △, R3, L3, ⊗, □, R3, START, L1, ○
Neomezeně předmětů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, L1, START, L2, R3, L3, □, ⊗, R3, ○
Meč
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, L2, L3, □, ⊗, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ○, L1, START, L3, □, L2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, L2, □, R3, ○, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ⊗, □, R3, L1, L3, L2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ⊗, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, L2, □
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, L2, △, ⊗, L3

PRISONER OF WAR

Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER

Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PROJECT EDEN

Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

R

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, L2, L2, L2, L2, L2. Nelze použít v první úrovni.

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, □
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, □, ○
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

READY 2 RUMBLE: ROUND 2

Zpřístupnění všech postav a dresů
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.
Zpřístupněný Freak E. Deke a Michael Jackson
V obrazovce výběru boxera stiskněte 13x R1, R2, 10x R1, R2
Hoooodně pomalý boxer
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, 19x R1, R2.
Více pohledů kamery
V obrazovce výběru boxera stiskněte 20x R1, R2, R1, R2, 21x R1, R2, 18x R1, R2, 9x R1, R2, 14x R1, R2, R1, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓, R2
Prázdninové oblečení
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ←, ↓, →, ↑, 8x R1, R2, 4x R1, R2
Všechny tréninky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↓, ↑, ↓, ↑, 20x R1, R2
Režim velkých hlav
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1
Odemknutí všeho
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, 5x R1, R2
Rychlejší hra
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, 5x R1, R2
RUMBLE na prvním levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2
Plný ukazatel RUMBLE
Zapauzujte hru a zadejte R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓
RUMBLE na druhém levelu
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2
Nastavit Vánoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Velikonoce jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R2.
Nastavit Halloween jako prázdniny
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Independence Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Nový rok
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2
Ring St. Patrick's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2
Ring Díkůvzdání
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2
Ring Valentine's Day
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2
Začátek ve finálovém zápase
V obrazovce výběru boxera stiskněte R2, ↓, →, ↑ ←, 6x R1, R2, R1, R1, R2
Odemknutí šampionských trenek
V obrazovce výběru boxera stisk-

něte ←, ↓, →, →, ↑, R1, R2, 20x R1, R2

Prohlédnutí titulků
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, →, ↓, R1, R2

Hubeňouři
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, →, ↑, ↓, →, R1, R2

Tlusťoši
V obrazovce výběru boxera stiskněte →, → ↑, ↓. →, R1, R1, R2

Velké boxerky
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, →, ↑, ↓, R1, R2.

Zombíci
V obrazovce výběru boxera stiskněte ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Další varianta Chrisse
Dohrajte Battle mód za Weskera

Battle mód
Dohrajte hru s libovolnou obtížností a hodnocením.

Pohled první osoby v Battle módu
Dohrajte hru s obtížností Normal nebo Easy a hodnocením

Nekonečný raketomet
Dohrajte hru s hodnocením A. Začněte hru z uložené pozice a raketomet najdete hned v první bedně

Další variace Claire v Battle módu
Dohrajte Battle mód za Jill.

Hraní Battle módu za Steva Burnsida
V druhé části najděte v podzemí Gold Lugers (zbraně)

Zastavení času
Podržte L1 a stiskněte START. Při tomto zapauzování neubíhá čas

Odemknutí Hunka
Dohrajte Battle mód na normální obtížnosti za méně jak tři a půl hodiny. Rovněž musíte sebrat všechny dokumenty, co lze v průběhu sebrat.

Odemknutí raketometu v Battle módu
Dohrajte se všemi postavami Battle mód s hodnocením „A"

Odemknutí Weskera v Battle módu
V inkubační laboratoři seberte ze země Weskerovy brýle, nebo dohrajte Battle mód za Steva

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".

Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.

Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.

Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.

Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!

Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

S

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.

Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte L2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...

Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.

Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.

Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○

Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑

Tři kredity
Dohrajte hru 16x

Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x

Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte R1+L1 a namačkejte následující kombinace

Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △

Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ⊗

Atomový autobus
△, △, □, ⊗

Červená bedna
△, △, □, ○

Noc
⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.

UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.

ME-262
Dohrajte Adventure režim.

Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.

Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte SELECT, ⊗, △, R1, R2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, L2, R2, R2.

Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L2, R2, →, →, →.

Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:

Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.

Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.

Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+□ a nakonec ←.

Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+□ a stiskněte ←.

Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+□ a stiskněte ←.

Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + □ a stiskněte ←.

Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + □ a stiskněte ←.

Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + □ a stiskněte START.

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.

Odemknutí minihry Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).

Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.

Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.

Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence zkušebního spuštění Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, □, △, ○.

Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.

Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, □, □.

Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte □, □, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE

Všechny zbraně
Zapauzujte hru. Podržte L1, L2, R1, R2, L3 a stiskněte SELECT.

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER

Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME

Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF

Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR. Tlačítko SELECT přepíná kamery

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, L2, R1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, L2, R1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, L2, R1, R2, ○
Silnější postava
L1, L2, R2, R1, □
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x □, L1, R1, R2 a 5x □

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←
Všechna prkna
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ⊗

T

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Bonusový kostým pro Armor Kinga
Dohrajte Arcade za Armor Kinga a při výběru bojovníka ho vyberte tlačítkem START
Bonusové postavy
Dohrávejte režim Arcade a postupně se vám zpřístupní Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger/Alex, Kuma/Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, P-Jack, Mokujin/Tetsujin, Devil/Angel, and Unknown
Galerie
Vybojujte Devila
Bonusová FMV sekvence Ling
Dohrajte Arcade za Ling, pak jí označte tlačítkem START a znovu dohrajte Arcade. Pak získáte její školní obleček.
Hra za Anděla
Označte Devila a stiskněte START
Hraní za Zlatého Tetsujina
Vyhrajte ve Versus deset zápasů
Hraní za Mokujina
Označte Tetsujina a stiskněte ⊗
Hraní za Tigera
Označte Eddy Gorda a stiskněte START
Vítězná póza
Po skončení zápasu podržte některé z tlačítek pro úder
Režim Tekken Bowl
Vybojujte Ogra
Jukebox v režimu Tekken Bowl
Udělejte v Tekken Bowl skore 200 bodů
Režim Theater
Jednou dokončete hru

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
Tenké postavy
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
Bonusové červené auto
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.
Bonusová limuzína
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.
Bonusový atomový autobus
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ⊗.
Speciální pohyby u aut
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
Time Trial
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.
Zpomalení
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.
Halloween
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.
Nový rok
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
Díkuvzdání
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
Vánoce
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
Vypnutí všech kódů
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x SELECT.

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ○.

Zlaté vstupenky
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.

Všechno vynalezeno
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat". V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.
Červené triko
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.
Rychlejší počítač
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror
Dokončete Story bez použití Continue.
Odemknutí mise Crisis
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
Extra Minihry
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
Nekonečně munice
Dokončete Story třikrát.
Široká munice
Dokončete Story čtyřikrát.
Shot Away 2 Extra
Dostaňte se na první místo v Shot Away 2 Retro režimu.
Nekonečně kreditů
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.
Všechny FMV sekvence
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.
Všechny úrovně
Jako heslo napište ROADTRIP
Freak
Při hře stiskněte 4x → a pak ○
Spanky
Při hře stiskněte 4x → a pak △
Bull
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
Všechna města: △, L1, △, L1, △, R1
Všechna auta: △, L2, △, R2, △, L2, △, R2
Všechny bonusové levely: △, L1, △, R1, △, L2, △, R2
Vyhrajte single player hru: △, L2, △, R2, △, L1, △, R1
Přeskočení úrovně: V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.
Nekonečný čas a pokračování: V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TWISTED METAL: BLACK

Následující cheaty zadejte přímo ve hře (bez pauzování!). Nejprve je třeba podržet L1 + R1 + L2 + R2, pak zadejte kódy.
Nesmrtelnost -
↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑
Nekonečné energie -
→, ←, ↓, ↑
Mega Machine zbraně -
⊗, ⊗, △
Zabití jednou ranou - ⊗, ⊗, ↑
God mode - ↑, ⊗, ←, ○

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ○
Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, ○, ←, →, ○, □
Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte ←, →, ○, ○, ○, →, ←
Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ←, ○, ○, →, ←, ⊗
Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte ←, ○, →, □, →, ←
Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ↑, ↓, ↓, ↑, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.
Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, □, □, ○, ○ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.
Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ○, ○, ○. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter CheatCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.
Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ○, ↓, ○, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ○, ↑, ○.

Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ⊗.

Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.

Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ○, ↑, □, ⊗.

Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ○, ○, ↑, ⊗.

Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATY-LIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY

X

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte ○, ○, ○, ○, △, □, □, □, □.
Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

Z

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.

Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

Příští měsíc

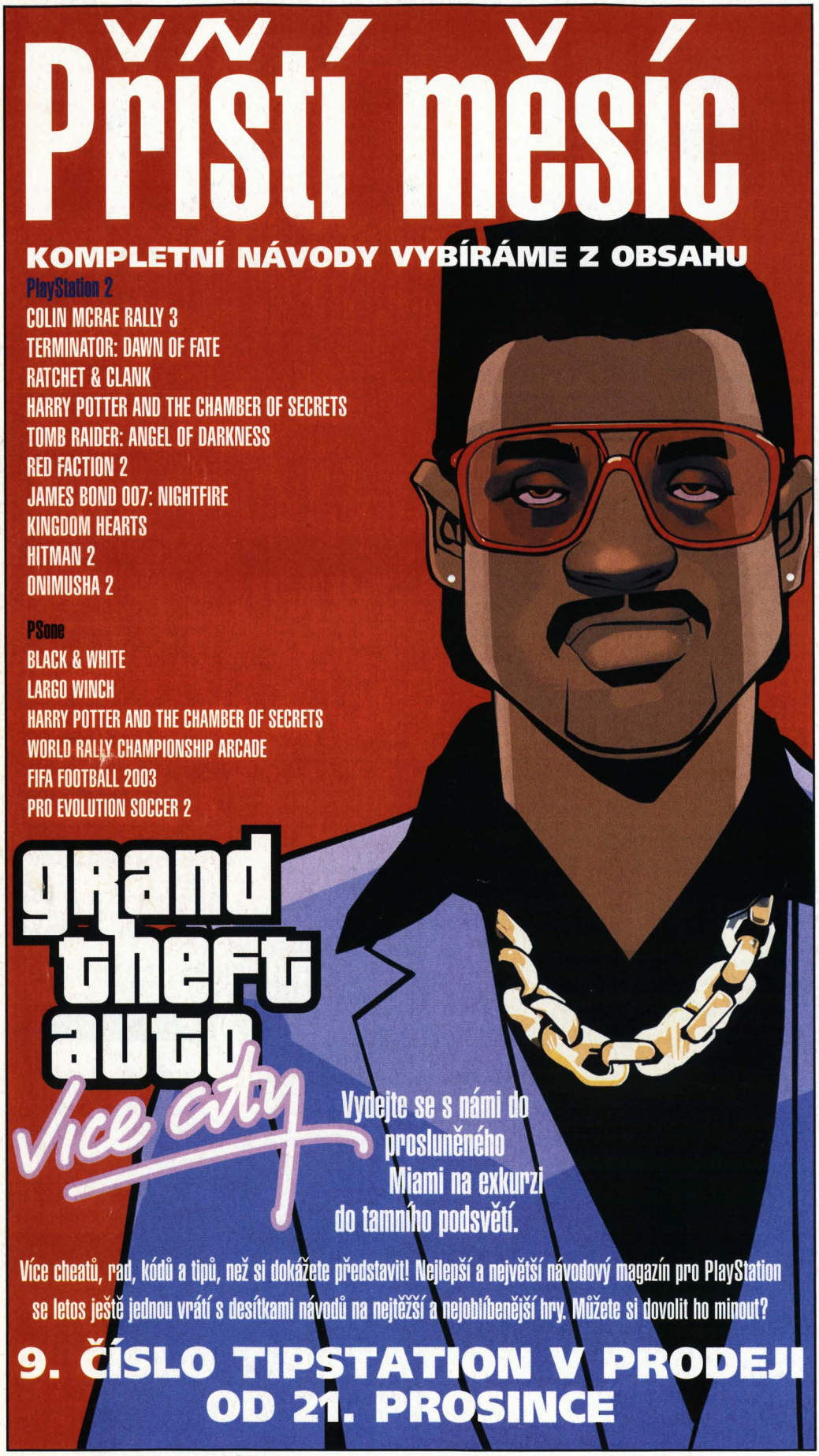
KOMPLETNÍ NÁVODY VYBÍRÁME Z OBSAHU

PlayStation 2

COLIN MCRAE RALLY 3
TERMINATOR: DAWN OF FATE
RATCHET & CLANK
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS
RED FACTION 2
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
KINGDOM HEARTS
HITMAN 2
ONIMUSHA 2

PSone

BLACK & WHITE
LARGO WINCH
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE
FIFA FOOTBALL 2003
PRO EVOLUTION SOCCER 2



Vydejte se s námi do prosluněného Miami na exkurzi do tamního podsvětí.

Více cheatů, rad, kódů a tipů, než si dokážete představit! Nejlepší a největší návodový magazín pro PlayStation se letos ještě jednou vrátí s desítkami návodů na nejtěžší a nejoblíbenější hry. Můžete si dovolit ho minout?

9. ČÍSLO TIPSTATION V PRODEJI OD 21. PROSINCE

* **Pozn: Obsah příštího čísla bez záruky.**

TipStation

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Kiriloviczová

Jazyková úprava:
Alena Kiriloviczová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, David Voska

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 643 fax: 283 871 641

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

OMEGA
PUBLISHING GROUP S.R.O.

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:

Náklad:
10 000 kusů

Cena výtisku:
195 Kč, 357 Sk
ISSN: 1213 - 5607

VIDEO DOMÁCÍ KINO

LISTOPADOVÉ ČÍSLO
PRÁVĚ V PRODEJI

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

NEZAPOMEŇTE TEDY:
VIDEO DOMÁCÍ KINO
PRÁVĚ V PRODEJI

Wrigley's
X·CITE
RUSH
Wrigley's X·CITE RUSH
máš to v ruce
www.xcite.cz
X·CITE
RUSH
X·CITE
RUSH
X·CITE
X·CITE
1 K SOBĚ
2 OD SEBE
3 DO SEBE
4 ZAŽIJ TEN HUKOT